Nintendo Wii · Wii U · 3DS · DS · Wii/DS Ware · Retro
11/13 · Ausgabe 199 · € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 11

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,–; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

Vorschau: Das mit Abstand beste Skylanders-Game!

Test + Entwickler-Interview: Unverschämt gut – das neue Pokémon-Spiel für den 3DS

VORSCHAU + TEST
Sonic: Lost World, Ace Attorney 5, Wii Party U, Lego Marvel Super Heroes, Soul Hackers, Inazuma Eleven 3

TEST + TIPPS

ZELDA
THE WIND WAKER HD

Das Warten hat sich gelohnt: So genial ist das erste Zelda für die Wii U!

EDLE BOOKAZINES IM PREMIUM-FORMAT

computec MEDIA
EDITION

Satte 148 Seiten

Profi-Inhalte mit zahlreichen Tipps

Hochwertige Optik

Nur € 9,99

Einfach mit dem Smartphone abfotografieren und hinsurfen!

Überall im Handel oder bequem online bestellen: shop.computec.de/edition

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 164 Seiten

Bessere Fotos in jeder Lage:
Basiswissen ■ Foto-Technik
Ausrüstung ■ Studiobilder
Portraits ■ Tierfotos
und vieles mehr

Nur € 11,99

ZUM KINO-HIT RUSH!

Biografie & Zeitgeschichte
James Hunt & Niki Lauda: Was wirklich geschah.
Zwei Hefte in einem!

Auf 164 Seiten

Nur € 9,99

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Die sogenannten Casual-Gamer waren vor einigen Jahren maßgeblich am Erfolg der Wii beteiligt. Mit *Wii Fit* ließen auch viele Frauen die Pfunde purzeln, in Altenheimen wurde mit *Wii Sports* gekegelt oder gegolft und Party-Spiele fesselten nicht nur die Kids, sondern gleich die ganze Familie vor den Bildschirm. Nach dem etwas zähen Start der Wii U schickt Nintendo nun seine Casual-Perlen ins Rennen: *Wii Fit U*, *Wii Karaoke U*, *Wii Sports Club* und *Wii Street U* mit Balance-Board-Unterstützung. Bleibt abzuwarten, ob Nintendos Rechnung, mit diesen Games auch wieder Millionen Kunden zu gewinnen, aufgeht. Doch sollten auch wir Gamer dies hoffen, denn je mehr Einheiten einer Hardware unters Volk gebracht werden, umso mehr Games werden dafür entwickelt. Und davon profitieren auch wir! Doch keine Sorge: Wir berichten in angemessenem Umfang über diese Spiele, legen unseren Fokus aber wie immer auf für uns Gamer interessante Titel. So haben wir in dieser Ausgabe das HD-Remake von *The Legend of Zelda: The Wind Waker* getestet und liefern euch gleich noch wichtige Tipps dazu! Und noch ein Highlight, auf das wir lange gewartet haben, musste sich auf dem N-ZONE-Prüfstand beweisen: *Pokémon X und Y*! Zudem haben wir das das 3DS-RPG *Soul Hackers 2*, *Inazuma Eleven 3* und weitere aktuelle Neuerscheinungen für Wii U und 3DS getestet.

Wie immer haben wir auch einen Blick auf kommende Hits geworfen und liefern euch bereits vor deren Erscheinen hilfreiche Infos: *Skylanders Swap Force* wird richtig heiß, *Sonic: Lost World* bietet euch pfeilschnelles Jump&Run-Vergnügen und in *Call of Duty: Ghosts* erwartet euch edle Baller-Action. Dies sind nur einige der Highlights für Wii U und 3DS, über die wir im Vorschauteil der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE berichten. Ein paar Schmankerl haben wir zudem noch für euch ins Heft gequetscht: den zweiten Teil unserer „Nintendo vor den Videospielen"-Reportage und ein cooles Special über die aktuell sehr beliebten Indie-Games.

Beste Unterhaltung versprechen wie jeden Monat unsere Community-Seiten, weitere Retro-Reportagen, Tipps & Tricks zu aktuellen Nintendo-Games und eine bunte Auswahl an für uns Nintendo-Fans interessanten Neuigkeiten. Ergänzend dazu empfehlen wir euch, einen Blick auf unsere Webseite unter www.n-zone.de zu werfen.

Viel Vergnügen mit der neuen N-ZONE wünscht

Euer N-ZONE-Team!

ZELDA: WIND WAKER HD (Test + Tipps)

Seite 38+84

Alles, was das Abenteurer-Herz begehrt: Test und Tipps zum Wii-U-*Zelda*.

POKÉMON X UND Y (Test)

Seite 44

Wir nehmen das neue 3DS-*Pokémon* auf 6 Seiten unter die Lupe!

SKYLANDERS: SWAP FORCE (Vorschau)

Seite 16

Was für ein Spiel: Das neue *Skylanders* hat mehr als nur Hit-Potenzial!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Diesmal gab es gleich zwei Kandidaten, um die sich unsere Redakteure gebalgt haben: Die HD-Version von *Zelda: The Wind Waker HD* und *Pokémon X* und *Y*. Zum Glück erscheinen die Spiele wenigstens für unterschiedliche Systeme.
- **Rückblick des Monats:**
  Die neuen Pläne zu *A Link between Worlds*! Nintendo verabschiedet sich zum ersten Mal von einem starren Dungeon-Rhythmus und erlaubt Abenteurern eine wesentliche freiere Erkundung der Spielwelt. Nähere Infos auf Seite 10.
- **Nachruf des Monats:**
  Wir müssen euch leider noch eine traurige Mitteilung machen: Am 19. September 2013 ist der ehemalige Nintendo-Präsident und Firmenlegende Hiroshi Yamauchi im Alter von 85 Jahren verstorben. Yamauchi-san hat in seinem Leben viel erreicht – zum Beispiel leitete er über 50 Jahre (!) lang die Geschicke Nintendos. Selbstredend widmen auch wir Hiroshi Yamauchi einen umfangreichen Nachruf auf Seite sechs unserer News-Strecke.

DAS TEAM

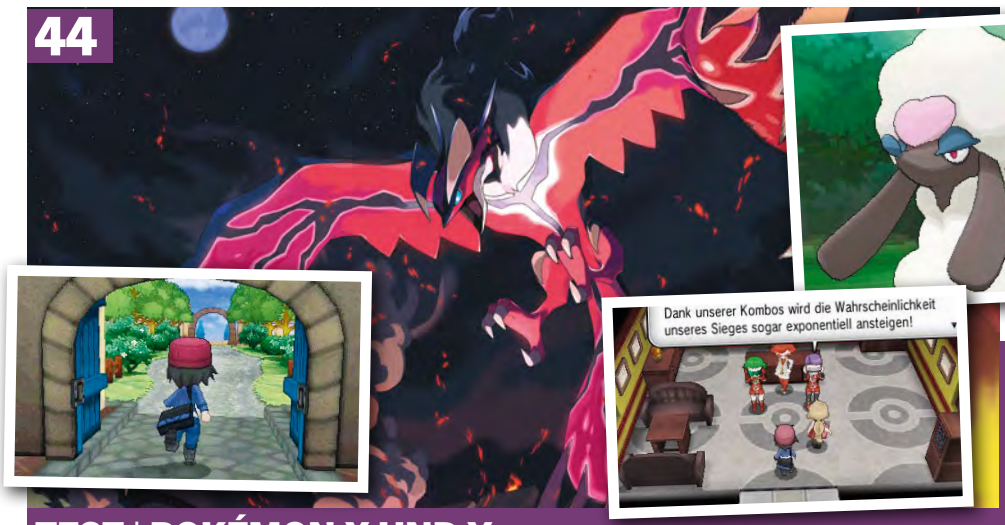
11/2013

38

BENJAMIN

Es ist so weit: Endlich hat die Wii U ihr eigenes *Zelda*, auch wenn es sich dabei „nur" um ein Remake handelt. Warum es sich auch für Kenner des Gamecube-Originals so richtig lohnt, sich noch einmal in *The Wind Waker* zu stürzen, verraten wir euch im Test – obendrein liefern wir euch noch sehr hilfreiche Tipps, damit ihr noch mehr Spaß in Links neuestem Abenteuer habt!

TEST | THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD



44

THOMAS

Was taugen die beiden neuen Editionen für den 3DS? Sind die Games letztendlich wirklich so gut, wie es sich seit Monaten angedeutet hat? Ja! Und warum ihr euch diese Meisterwerke nicht entgehen lassen dürft, erfahrt ihr in unserem großen Test.

TEST | POKÉMON X UND Y

START

Editorial 03

Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06

Most Wanted 14

Wii U

Call of Duty: Ghosts 22

Lego Marvel Super Heroes 24

Skylanders: Swap Force 16

Sonic: Lost World 20

Wii Party U 26

3DS

Ace Attorney 5 28

TEST

Charts 60

Das Team 31

Kalender 36

Meinungsmache 32

Release-Termine 34

So testen wir 33

Top-Spiele 54

Wii U

Breath of Fire 2 (Virtual Console) 63

Dungeons & Dragons (eShop) 63

Gradius (Virtual Console) 63

Mega Man X (Virtual Console) 62

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD 38

3DS

Airace Speed (eShop) 64

Funfair Party Games (eShop) 65

Inazuma Eleven 3 52

16

SEBASTIAN

Das Schöne an einem erfolgreichen Spiel: In der Regel wird auch wieder fleißig in den Nachfolger investiert! Das merkt man beim neuen *Skylanders* an allen Ecken und Enden, sodass sich Fans der ersten Teile jetzt schon die Hände reiben dürfen. Wir haben die finale Version des Spiels ausführlich gezockt und waren selbst davon überrascht, was das Spiel alles zu bieten hat.

VORSCHAU | SKYLANDERS: SWAP FORCE

68

MARCO

Kleine Spiele ganz groß: In einer spannenden Reportage widmen wir uns den zunehmend beliebteren Indie-Spielen, die auch auf Nintendo-Konsolen immer häufiger für Spielspaß sorgen. Was hat es mit den herunterladbaren Games auf sich? Warum legen Nintendo und Co in der letzten Zeit immer mehr Wert auf Spiele von unabhängigen Entwicklern? Die Antworten auf all diese Fragen findet ihr ab der Seite 68.

ONLINE | DIE INDIE-REVOLUTION

Alle Titel dieser Ausgabe

Ace Attorney 5, Vorschau 28
Airace Speed, Online 64
Breath of Fire 2, Online 63
Breath of Fire 2, Tipps 83
Call of Duty: Ghosts, Vorschau 22
Disney Infinity, Tipps 83
Duck Tales Remastered, Tipps 83
Dungeons & Dragons, Online 63
Funfair Party Games, Online 65
Gradius, Online 63
Inazuma Eleven 3, Test 52
Lego Marvel Super Heroes, Vorschau 24
Mega Man X, Online 62
Milon's Secret Castle, Online 65
Pinball Revenge of the Gator, Online 65
Pokémon Rumble U, Tipps 82
Pokémon X und Y, Test 44
Rage of the Gladiator, Online 65
Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Soul Hackers, Test 50
Skylanders: Swap Force, Vorschau 16
Sonic: Lost World, Vorschau 20
Star Wars Pinball, Online 64
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD, Tipps 82. 84
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD, Test 38
The Wonderful 101, Tipps 83
Wii Party U, Vorschau 26

Milon's Secret Castle (Virtual Console) 65
Pinball Revenge of the Gator (V.C.) 65
Pokémon X und Y 44
Rage of the Gladiator (eShop) 65
Shin Megami Tensei:
Devil Summoner: Soul Hackers 50
Star Wars Pinball (eShop) 64

ONLINE

DS-Kanäle 70
VideoGamesZone 72
Wii-Kanäle 68

RETRO

Ace Attorney 76
Nintendo vor den Videospielen – Teil 2 74
N-ZONE-Zeitreise 78
Startseite 72

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 86
Spielerforum 82
Tipps & Tricks 80
Breath of Fire 2 83
Disney Infinity 83
Duck Tales Remastered 83
Pokémon Rumble U 82
The Legend of Zelda:
The Wind Waker HD 82, 84
The Wonderful 101 83

MEINUNGEN

Kolumne 92
Leserbriefe 94

FINALE

Heftvorschau 94
Impressum 94

HIROSHI YAMAUCHI IST TOT

Biz Die Branche trägt Schwarz und setzt die Fahnen auf Halbmast. Mit Yamauchi-san verliert die Videospielwelt einen ihrer bedeutendsten Pioniere. Wir ziehen unseren Hut und ein Resümee.

Es war ein Schicksalsschlag, wie ihn Nintendo seit dem Tod von Gameboy-Erfinder Gunpei Yokoi im Jahr 1997 nicht mehr erlebt hat: Am 19. September schied Hiroshi Yamauchi aus dem Leben und hinterließ eine Lücke, mit der man zuvor nicht gerechnet hatte. Zumindest was die älteren Nintendo-Jünger anging, denn immerhin übergab Yamauchi das Firmenzepter bereits vor über elf Jahren an seinen Nachfolger Satoru Iwata. Die Verdienste von Yamauchi sind jedoch umfangreicher, als man sich vorstellen kann. Als der junge Hiroshi mit nur 22 Jahren die Leitung der Firma übernahm, war Nintendo schon gute sechs Dekaden im Spielkarten-Geschäft (siehe hierzu unser mehrteiliges Feature im Retro-Bereich). Dabei hätte leicht alles ganz anders kommen können, denn weder der Firmengründer Fusajiro Yamauchi noch sein in die Familie eingeheirateter Schwiegersohn Sekiryo hatten einen männlichen Nachkommen. Erst die Ehe zwischen Yamauchis Tochter Kimi und dem Handwerker Shikanojo Inaba brachte mit dem am 7. November geborenen Hiroshi Erfolg. Lange hielt das Eheglück aber nicht an und Hiroshi wurde noch als Kind seinen Großeltern übergeben, wo an er sich lange weigerte, Kontakt mit den leiblichen Eltern aufzunehmen. Erst durch einen Schlaganfall seines Vaters kam Hiroshi wieder zur Vernunft, riss sich zusammen und begann nach dem Ende des Krieges ein Jura-Studium. Wie das Schicksal es so wollte, erlag Fusajiro 1948 wie sein Vater einen Schlaganfall und Sekiryo war gesundheitlich schwer angeschlagen. Infolgedessen entschied sich Hiroshi, die Ausbildung abzubrechen und Nintendo als Präsident zu übernehmen. In den ersten zehn Jahren griff er hart durch, feuerte viele Manager des Unternehmens und schloss Ende der 50er einen lukrativen Vertrag mit Disney ab. Für Hiroshi Yamauchi war dies allerdings nicht genug und er experimentierte für die folgenden zwei Jahrzehnte an verschiedenen Fronten der Unterhaltungsbranche herum. Sogar im Erotik-Business war Nintendo unterwegs.

Weg vom Spielzeug

1977 kam dann der Punkt, an dem sich alles änderte. Zusammen mit dem jungen Designer Shigeru Miyamoto entwickelte er den Arcade-Automaten Donkey Kong, der mal so eben die komplette Filiale von Nintendo in Amerika vor dem Bankrott bewahrte. Der Rest ist Geschichte und machte Nintendo zu dem, was es heute ist. In all diesen Jahren hielt sich Hiroshi Yamauchi immer sehr im Hintergrund und schickte stattdessen den Publikumsmagneten Miyamoto nach vorne. Obwohl er angeblich niemals ein Videospiel selbst gespielt haben soll, hatte Yamauchi immer den richtigen Riecher, wie sich die Branche entwickeln würde. Das ging teils auf Kosten seiner Mitarbeiter, die er regelrecht zu einem Wettstreit um die höchste Qualität untereinander anstachelte. Zudem beteuerte er immer, dass die Software stets vor der Hardware kommen müsse. Ein Konzept, dass mit dem N64 und dem GameCube leicht vernachlässigt und durch schwächelnde Verkaufszahlen bestraft wurde. Kurz bevor Yamauchi 2002 die Leitung an Iwata übergab, sagte er ihm im Vertrauen: „Macht einen Handheld mit zwei Bildschirmen!“ Zu was für einer erfolgreichen Marke dieser Ratschlag nur wenige Jahre später wurde, wisst ihr selbst wahrscheinlich am besten.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Ohne Yamauchi-san wäre ich heute vielleicht nicht bei der N-ZONE.“

53 Jahre an der Spitze von Nintendo und stets im Wissen darüber, in welche Richtung sich die Industrie entwickeln wird. Erfolg kann man Yamauchi wohl nicht absprechen. Dabei ging es speziell bei ihm nicht immer so freundlich zu, wie das Image von Nintendo glauben lässt. Eisernes Durchgreifen in der eigenen Firma und zornige Verhandlungen mit anderen Firmenchefs: Der freundliche Nintendo-Opa war Hiroshi Yamauchi wirklich nicht immer. Doch vielleicht war dieser unerbittliche Führungsstil nötig, um die Branche so zu formen, wie sie heute ist. Und wahrscheinlich haben wir Yamauchi indirekt zu verdanken, dass Nintendo solch großartige Marken erschaffen hat, die sich heute immer noch größter Beliebtheit erfreuen. Hiroshi, vielen Dank für alles und mach es gut! Mögest du fortan wie Lakitu auf einer Wolke sitzen und Nintendo weiterhin durch glückliche wie kritische Zeiten lenken!

Als Bill Gates groß durchstartete, war Yamauchi schon seit Jahrzehnten dabei.

Einer der letzten Auftritte in der Öffentlichkeit, vom Alter gezeichnet: Wer würde schon vermuten, dass hier einer der reichsten Männer Japans steht?

OUYA-KONSOLE STARTET IN DEUTSCHLAND

Biz Die durch Kickstarter finanzierte Android-Konsole gibt's für 120 Euro.

Seit dem 10. Oktober dürfen auch deutsche Spieler Hand an die Android-4.1-basierte Ouya-Konsole legen. Mit einem Preis von 119 Euro fällt der kleine Zockerwürfel jedoch deutlich teurer aus als die US-Fassung, die bereits seit dem 25. Juni dieses Jahres erhältlich ist und umgerechnet mit gerade einmal 76 Euro zu Buche schlägt. Im Paket befindet sich neben der Konsole auch ein Controller, der jedoch nach den bisherigen Erfahrungen der US-Spieler deutlich hinter dem Komfort und der Verarbeitung der etablierten Konsolenhersteller wie Microsoft, Sony und Nintendo hinterherhinkt. Ob der nach wie vor günstige Preis genügend Käufer anlockt, wird eine der interessantesten Fragen zum Markenstart in Europa bleiben. Moderne Smartphones weisen bereits jetzt häufig höhere Leistungsdaten auf als die Ouya-Konsole. Diese hat mit ihrer inzwischen leicht veralteten Tegra-3-CPU, 1 GB RAM und 8 GB internem Flash-Speicher zwar bei Weitem keine schlechte Hardware verbaut, gerät jedoch bereits bei etwas aufwendigeren 3D-Spielen leicht ins Stottern. Weiterer Wermutstropfen: Statt bequem im etablierten Google Play Store einkaufen zu können, müsst ihr auf den Ouya-Store zurückgreifen und euch dort (bereits bei der Anmeldung der Konsole) mit eurer Kreditkarte extra registrieren – auch dann, wenn ihr nichts kaufen möchtet. Es wird schwierig werden, mit diesem Konzept eine große Zahl an Kunden zu gewinnen. Vor allem in Zeiten, in denen Handys recht unkompliziert mit dem TV verbunden werden können und die auslaufende Konsolengeneration immer günstiger wird.

Einige Zocker aus den USA haben Kritik am Gamepad geäußert. Das soll nicht sonderlich hochwertig verbaut sein.

DAMPFMASCHINE FÜRS WOHNZIMMER

Biz Valve, das Unternehmen hinter dem erfolgreichen Steam-Shop, kommt mit eigener Konsole!

Genau genommen werden es sogar mehrere Konsolen sein, die 2014 auf den Markt kommen sollen. „Steam Machines" hat Valve die Gaming-Maschinen getauft und plant damit eine Art Revolution des Wohnzimmer-Zockens. Allen Konsolen gemein ist, dass sie mit SteamOS laufen. Das Linux-basierte Betriebssystem soll von Valve regelmäßig upgedatet und angepasst werden, damit es optimal auf den verschiedenen Hardware-Systemen läuft. Geplant ist, dass verschiedene Hersteller eine breite Palette an Steam Machines entwickeln, die je nachdem entweder einen kompletten Spiele-PC ersetzen können oder als Erweiterung zum aktuellen Gaming-Rechner die Spiele lediglich zum TV streamen. So soll für jedes Bedürfnis und jeden Geldbeutel die passende Konsole erscheinen. Gesehen hat man jedoch noch keine einzige in Aktion. Um fehlende Spieleunterstützung braucht man sich hingegen keine Sorgen zu machen: Laut Valve wurden bereits Hunderte über Steam erhältliche Titel für die neuen Konsolen angepasst. Spekuliert wird auch, ob Valves mit Spannung erwartetes *Half-Life 3* womöglich exklusiv auf der neuen Konsole erscheinen wird. In jedem Fall wird 2014 ein dampfend heißes Konsolenjahr, denn dass die Mannen von Valve eine große Rolle im Business spielen, haben sie mit dem blendend laufenden Steam-Shop bereits eindrucksvoll unter Beweis gestellt, der für teils extreme Rabattaktionen auf aktuelle Spiele bekannt ist und mit dem sie zum Start der Steam-Machines eine mächtige Infrastruktur für Download-Games im Rücken haben werden.

Beim digitalen Vertrieb hat Valve gezeigt, wie erfolgreich es gehen kann. Mal sehen, ob die Entwickler mit ihrer Konsole genauso viel Profit einfahren werden.

SHANTAE: HALF-GENIE HERO

Wii U Nach *DuckTales* folgt nun ein weiteres HD-Abenteuer der Firma WayForward!

Die Kickstarter-Projekte boomen regelrecht. Entwickler aller Art sammeln Spendengelder für ihre Projekte, und falls die erwünschte Summe zusammenkommt, kann sich das Team ans Werk machen. Die angesetzte Spendensumme von 400.000 Dollar hat das Projekt *Shantae: Half-Genie Hero* erreicht und sogar übertroffen. WayForward plant nun, auch weitere Features zu integrieren. Die Protagonistin des Spiels, Shantae, ist halb Mensch, halb Flaschengeist, verfügt über magische Kräfte und kann sich durch Bauchtanz in allerlei Kreaturen verwandeln. Shantae bereist Labyrinthe und andere weitläufige Levels, verprügelt alle, die ihr im Weg stehen, mit ihren Haaren und löst ganz nebenbei Rätsel. Sie wandelt dabei auf den Gameplay-Spuren von Klassikern wie *Metroid* oder *Castlevania*. Bereits auf dem alten Game Boy Color existierten Spiele mit dieser sympathischen Protagonistin.

Die Flaschengeist-Lady überzeugt mit ihrer aufgedrehten, lebhaften Art und schlägt sich durch kunterbunte Levels. Weitere Charaktere sind geplant.

KURZES UPDATE ZU MIGHTY NO. 9

Wii U Auf den Spuren von *Mega Man*: Das geistige Vermächtnis nimmt Formen an.

Noch eine Kickstarter-Kampagne: Der Schöpfer von *Mega Man* selbst, Keiji Inafune, rief zu einer Spendenaktion auf, um eine, wie er es nennt, spirituelle Fortsetzung der *Mega Man*-Klassiker der 8- und 16-Bit-Ära zu erschaffen, jedoch natürlich mit zeitgemäßer Grafik und Anregungen der Fans. Held ist nicht Mega Man selbst, sondern ein anderer Roboter namens Beck, der sich gegen seine früheren Kameraden stellen muss, weil sie von einem Computervirus infiziert wurden. Das ursprüngliche Spendenziel des Projekts war 900.000 Dollar, doch mittlerweile sind sage und schreibe knapp 4 Millionen Dollar eingegangen! Mit dem zusätzlichen Geld werden nun auch neue Spielmodi, ein umfassendes Making-of und natürlich diverse neue Levels inklusive Bosse entwickelt. Ursprünglich war nur eine PC-Version geplant, doch nun hat man auch das Budget für eine Xbox-One-, 360-, PS3-, PS4- und Wii-U-Version. Sogar Umsetzungen für Handhelds sind kurz vor Schluss noch durchgewunken worden. Leider wird das Spiel erst 2015 erscheinen.

Auch wenn dies erst ein Konzept-Design ist: Es sieht vielversprechend aus!

WELTWEITES FIRMWARE-UPDATE ERSCHIENEN

Wii U Version 4.0.0 bringt umfangreiche Veränderungen mit sich. Hier eine Zusammenfassung.

Von kleineren Verbesserungen bei der System-Stabilität und leicht verbesserten Ladezeiten gibt es vor allem beim Internet-Browser und den Hardware-Optionen Positives zu vermelden. Beim Browser ist es nun möglich, PDF-Dateien zu betrachten, Passwörter beim Einloggen auf Webseiten zu speichern und mit den Schultertasten Videos vor- und zurückzuspulen. Ganz neue Features gibt es für eure Ohren: Beim Abspielen von Wii-Software wird jetzt Dolby Pro Logic II Surround Sound unterstützt, im Wii Mode könnt ihr euch nun entscheiden, ob der Ton über das GamePad, den Fernseher oder gleich beides wiedergegeben werden soll. Hierzu bekommt ihr auch gleich die Option, ob das per HDMI oder andere Kabel erfolgen soll. Ebenso nennenswert, gerade für die Kommunikationsfreudigen unter euch, ist der Support von USB-Tastaturen. Das funktioniert gut im Einklang mit dem neu hinzugefügten Icon für die Freundesliste im Hauptmenü. Weitere Infos erhaltet ihr beim Updaten eurer Konsole.

Die Vorteile des Internets: Geräte und Spiele können immer verbessert werden.

SEGA KAUFT ATLUS

Biz Die Würfel sind gefallen: Ab dem 1. November gehören die RPG-Spezialisten Atlus fest zum Sega-Kontingent. Wie sehen die Konsequenzen aus?

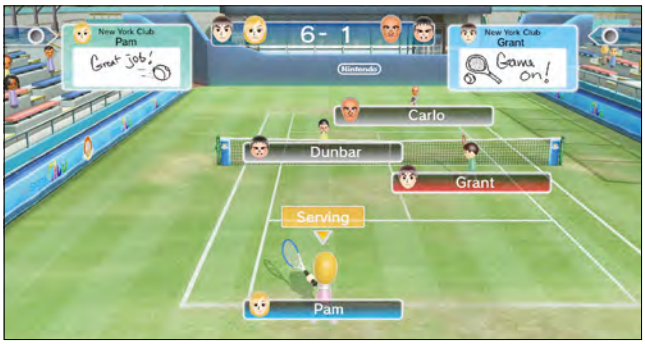
Der Schrecken des Sommers sitzt einigen Leute noch in den Knochen. Index Corporation, die Mutterfirma von Atlus, musste Konkurs anmelden und stellte sich selbst zum Verkauf. Unter den interessierten Käufern befand sich auch Sega Sammy, eine 2004 entstandene Kooperation aus den beiden Unternehmen, die letztendlich das Rennen machten. Der Deal wird erst Anfang November abgeschlossen sein, doch schon lange im Voraus machten viele Spieler ihre Besorgnis öffentlich. Wie würde Sega mit den neu erworbenen Marken umgehen? Erwartet klassische Serien nun das gleiche Smartphone-Schicksal wie bei Square Enix? Hierzu hat Sega ein Statement abgegeben, das nun Klarheit verschafft. Zum einen beteuert der Publisher, weiterhin neue Spiele von Serien wie *Persona* oder *Shin Megami Tensei* zu produzieren, will diese jedoch gleichzeitig auch auf dem PC- oder Handy-Markt vermarkten. Wie umfangreich dieses Ausschlachten sein soll, nannte Sega nicht, doch es ist davon auszugehen, dass keines der großen Franchises Schaden nehmen soll. Vom dritten Punkt auf der Liste wird außerhalb Japans wohl niemand etwas mitbekommen. Viele der dort sehr weit verbreiteten Pachinko-Automaten basieren auf berühmten Film-, Spiele- oder Anime-Marken. Das wurde zum Beispiel bereits vor einigen Jahren mit einem Automaten zu *Persona 4* in die Tat umgesetzt. Die Sorgen scheinen also unbegründet zu sein, da sich im Grunde kaum was verändert. Atlus wird in Zukunft weiterhin an neuen Titeln arbeiten, nur jetzt direkt unter der Schirmherrschaft von Sega. Beide Unternehmen haben ja schon früher erfolgreich zusammengearbeitet.

INFOS ZU Wii FIT U UND Wii SPORTS CLUB

Wii U Außerdem angekündigt: Die Wii-Minispielsammlung *Wii Sports* bekommt ein HD-Remake.

Im Rahmen des aktuellen Nintendo-Direct-Videos verriet der *Mario*-Konzern neue Infos zur Fitness-Software für Wii U. *Wii Fit U* wird sich für Balance-Board-Besitzer ab dem 1. November im eShop herunterladen lassen – gratis. Dieses Angebot ist aber nur für einen Monat ab Download gültig. Anschließend müssen potenzielle Fitness-Begeisterte für knapp 20 Euro das auf der E3 2012 vorgestellte Fit-Meter-Accessoire im Laden erstehen, da die Software ansonsten den Dienst versagt. Das Fit Meter dient als eine Mischung aus Schrittzähler und Analyse-Gerät eurer Bewegungen. Ab dem 6. Dezember könnt ihr das Spiel dann auch als Disc-Version erstehen – ohne Fit-Meter-Zwang. Ebenfalls im Rahmen der Nintendo Direct angekündigt wurde eine HD-Version des Wii-Klassikers *Wii Sports*. Im eShop könnt ihr euch die Sportarten von *Wii Sports Club* ab dem 7. November einzeln zum Preis von je 10 Euro herunterladen und anschließend on- und offline gegen Freunde antreten.

Fitness-Accessoires von Nintendo, wie dieser Schrittzähler, gab es schon viele.



Tennis und Bowling – das waren seinerzeit bei der Wii die Verkaufsschlager.

NINTENDO DIRECT KÜNDIGT NEUES KIRBY AN

3DS Außerdem: *Wii Karaoke U* und *Bravely Default for the Sequel* mit Starttermin

Einen Untertitel hat das neue *Kirby*, das exklusiv für den 3DS erscheint, noch nicht. Auch mit sonstigen Infos hielt sich Nintendo bei der Enthüllung zurück.

Knapper hätte es wirklich nicht ausfallen können, doch zum Glück hatte Nintendo Gnade mit uns: Genau am Tag vor Redaktionsschluss dieser N-ZONE kündigte Big N über seinen Nintendo-Direct-Service einige sehr schöne Dinge an. Mit einem neuen *Kirby*-Titel, der 2014 auf dem 3DS erscheinen soll, legt Nintendo schon mal sehr gut vor. Viele Infos dazu gab es noch nicht, doch im ersten Trailer ließen sich bereits so einige Kniffe bezüglich des Gameplays erahnen. So wird Kirby, ähnlich wie zum Beispiel bei *Donkey Kong Country Returns*, zwischen zwei Ebenen hin- und herwechseln können. Objekte, die vom Hintergrund her auf euch zurasen, haben direkten Einfluss auf euch. Seit dem 4. Oktober habt ihr kostenfrei Zugriff auf das Karaokespiel *Wii Karaoke U*. Ihr müsst lediglich eine Leihgebühr bezahlen, wenn ihr auf die 1.500 Songs zugreifen wollt. Schlussendlich noch eine Info zu *Bravely Default*: Das Rollenspiel wird am 6. Dezember erscheinen und auch als Special Edition erhältlich sein.

ZELDA BRICHT MIT DEN TABUS

3DS Die heiß erwartete Fortsetzung zu *A Link to the Past* will viel Neues bieten.

All die Jahre freut man sich immer auf ein neues *Zelda*-Abenteuer, wohl wissend um die beruhigende Tatsache, dass immer Elemente enthalten sind, die man aus den Vorgängern kennt. Sei es nun Bumerang oder Enterhaken, jedes wichtige Item im Spiel ist meist in einem Dungeon versteckt, den Link nur bewältigen kann, indem er den gerade gefundenen Gegenstand richtig einsetzt. Diese Tradition will Nintendo in *The Legend of Zelda: A Link between Worlds* nun aufheben. Viele wichtige Hilfsgüter, sei es die gerade schon erwähnten oder andere Ausrüstungsteile, könnt ihr bei der wunderlichen Hasengestalt Ravio im Hasenladen erwerben. Entweder leiht ihr euch die gewünschten Items für eine Gebühr aus oder kauft sie gleich zum Komplettpreis. Auf diese Weise ist es euch freigestellt, in welcher Reihenfolge ihr die Verliese angeht. Das war im direkten Story-Vorgänger nur teilweise möglich, etwa beim Eispalast oder bei Blinds Versteck im Dorf der Verbannten.

Neugierig geworden, was Ravio noch so in seinem geheimnisvollen Geschäft für euch auf Lager hat? Am 22. November dürft ihr es selber herausfinden.

NEUE CHARS IN SMASH BROS.

Wii U Die Auswahl wächst langsam an.

In regelmäßigen Abständen offenbart Nintendo, wer im neuen *Smash Bros.* für Wii U und 3DS alles zur spielbaren Auswahl gehören wird. Nach der Präsentation von neuen Gesichtern wie Mega Man, dem *Animal Crossing*-Dorfbewohner und der Trainerin aus *Wii Fit* ist es um Neuzugänge etwas stiller geworden. Die jüngsten Enthüllungen waren ausschließlich von Figuren, die schon in den Vorgängern fröhlich mitprügelten. Dass Mario nicht der einzige Teilnehmer aus dem Pilz-Königreich bleiben wird, war abzusehen. Demnach verwundert es keinen, dass Luigi und Peach wieder mit am Start sind. Außerdem noch mit dabei: Captain Olimar aus *Pikmin*, der jüngere Toon Link aus *Zelda* und Segas Superheld Sonic. Für den Igel ist es jetzt schon der zweite *Smash Bros.*-Auftritt.

Legt wohl wieder viel Wert auf ein schnelles Movement: Sonic will kloppen!

TOPS & FLOPS

Worüber freuten wir uns diesen Monat? Was machte uns traurig oder gar wütend? Hier erfahrt ihr es – kompakt und knackig!

FIFA 14 AUF 3DS OHNE UPDATE

Nur wenige Serien erscheinen mit solch einer Regelmäßigkeit und decken dabei auch noch so viele Plattformen ab wie *FIFA* von Electronic Arts. Ob nun stationäre Konsolen oder Handhelds, auf allen System wird regelmäßig ein neuer Ball zum Anstoß verwendet, zumindest fast immer. Für die 3DS-Version von *FIFA 14* hat EA die Daumenschrauben angesetzt und erneuert lediglich die Team-Aufstellung und die Trikots. Neue Spielmodi oder Sonstiges hat man sich gespart. Neu ist dieses Vorgehen nicht. Schon *FIFA 13* auf der Wii war fast 1:1 identisch mit der Version des Vorjahres. Damit setzt EA seinen Weg, Nintendo nicht mehr wirklich zu unterstützen, leider fort.

MIYAMOTO ÜBERZEUGT VON SEINEN NACHFOLGERN

Schon vor einigen Monaten deutete Shigeru Miyamoto an, dass er nicht mehr allzu lange bei Nintendo verweilen wird, was auf sein Alter von bald 60 Jahren zurückzuführen ist. Seit nunmehr über einer Dekade nimmt er bei seinem Arbeitgeber eine beratende Rolle als General Producer ein und steht anderen Mitarbeitern, die an den hauseigenen Serien arbeiten, mit viel Erfahrung zur Seite. Mittlerweile geht Miyamoto schon so weit, dass er ruhigen Gewissens sagen kann: „Aonuma-san braucht mich nicht mehr." Eiji Aonuma ist immerhin auch kein Neuling, sondern bereits seit *Ocarina of Time* der *Zelda*-Reihe mit am Start.

HOCHQUALITATIVE FAN-ARTIKEL

Merchandise ist von Fans immer gern gesehen, sofern denn eine ansprechende Qualität gegeben ist. Das ist leider nicht so oft der Fall, wie man es sich wünscht. Vieles ist schnell produzierter Ramsch, der keine Langlebigkeit aufweist. Doch zum Glück gibt es die berühmten Ausnahmen, die aus der Menge hervorstechen. Fans von Mario etwa können im ersten Quartal des nächsten Jahres eine hochwertige Figur ihres Lieblingsklempners im Waschbär-Outfit erwerben, Kostenpunkt: knapp 200 Dollar. Nicht ganz so teuer, aber genauso qualitativ hochwertig fällt die Actionfigur von Samus Aran aus dem Hause Figma aus. Nahezu jede Pose, die man von der Kopfgeldjägerin kennt, lässt sich mit ihr nachstellen.

NEUE 3DS-MODELLE NUR IN JAPAN

Es mag ein Punkt sein, den man beim Kauf eines Handhelds eher vernachlässigen kann: die Farbe. Immerhin stehen die Qualität des Geräts und die verfügbaren Spiele klar im Vordergrund. Doch wenn man schon die Wahl hat, soll es doch bitte auch eine schicke Farbe sein. Japan ist seit jeher Spitzenreiter, was exklusive Editionen angeht. Ob nun Luigi- oder *Kingdom-Hearts*-Edition, auf so manches Gerät schaut man neidisch Richtung Nippon. Für die neuen Farben Pure White und Clear Black sieht es aller Wahrscheinlichkeit nach nicht anders aus. Am Erscheinungstag, dem 10. Oktober, kommen rein zufällig auch neue Variationen der Playstation Vita in den Handel. Das dürfte eine echt bunte Schlacht werden.

ANIMIERTE BAYONETTA

Zwar ist *Bayonetta* kein wirkliches Nintendo-Franchise, aber die Exklusivität von *Bayonetta 2* hat die schwarzhaarige Hexe doch recht nahe an die Wii U gerückt und sie zu einem der wichtigsten Gesichter des Systems gemacht. Für den Fall, dass ihr mit der Dame noch nicht so recht vertraut seid, hilft euch das Animationsstudio Gonzo auf die Sprünge: Basierend auf dem ersten Teil, der nur für PS3 und Xbox 360 erschienen ist, arbeiten die Macher hinter hochgepriesenen Werken wie *Afro Samurai, Full Metal Panic!* oder *Blue Submarine No. 6* an der Umsetzung *Bayonetta: Bloody Fate*. Erscheinen soll der Film am 23. November, ein Erscheinungsdatum außerhalb Japans gibt es bislang noch nicht.

3DS verkauft sich in Japan öfter als Wii

3DS Der Handheld setzt in 2,5 Jahren mehr Einheiten ab als die Wii seit 2006.

Nach dem Erfolg von *Monster Hunter 4* in Japan folgt gleich die nächste Rekordmeldung aus Fernost: Der Nintendo-Handheld hat sich dort seit dem Verkaufsstart am 26. Februar 2011 inzwischen mehr als 12,75 Millionen Mal verkauft. Damit lässt er die Wii hinter sich, die es seit ihrer Veröffentlichung am 2. Dezember 2006 auf knapp 12,70 abgesetzte Geräte gebracht hat. So beeindruckend dieser Umstand auch ist, muss fairerweise angemerkt werden, dass sich mobile Spielkonsolen in Japan generell besser verkaufen als stationäre Systeme. Ende September handelte es sich bei zwölf der 20 am besten verkauften Spiele in Japan um 3DS-Titel. Wenig überraschend steht *Monster Hunter 4* übrigens an der Spitze der Liste.

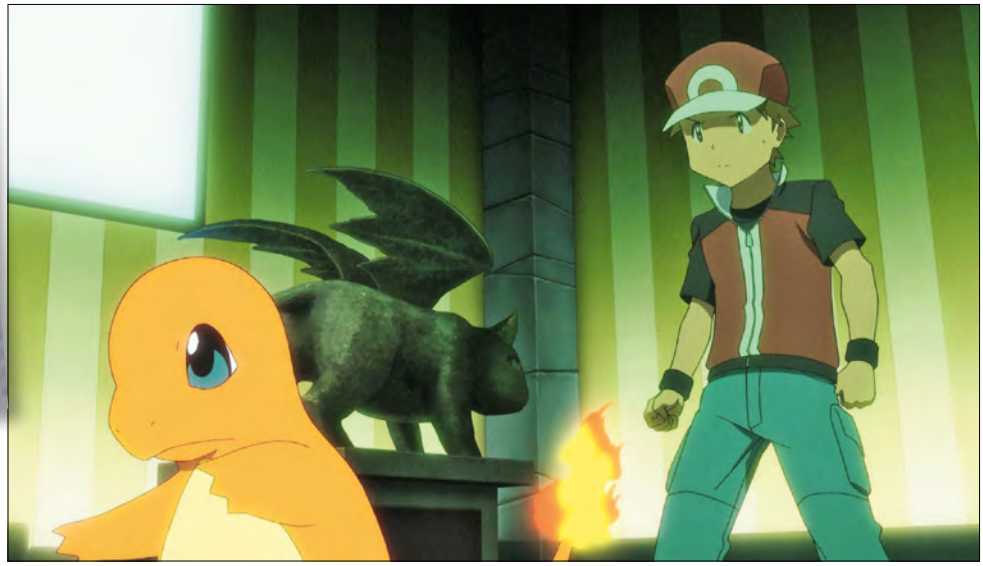
Monster Hunter 4 verkauft sich prächtig

3DS Das Abenteuer legt in Japan den bisher besten Verkaufsstart der Serie hin.

Berücksichtigt man die große Verbreitungsrate des 3DS in Japan sowie die dortige Beliebtheit vom *Monster-Hunter*-Franchise, ist die folgende Nachricht keine Überraschung: Mit 1,97 Millionen verkauften Spielen innerhalb von nur zwei Tagen nach Veröffentlichung legt *Monster Hunter 4* in Japan die beste erste Verkaufswoche der Serie aller Zeiten hin. Diese Zahlen beziehen sowohl Retail- als auch digitale Verkäufe mit ein. Der Titel liegt damit dennoch nur einige Tausend Einheiten vor dem bisherigen Rekordhalter *Monster Hunter Portable 3rd* für die Playstation Portable, der es auf 1,95 Millionen verkaufte Spiele in der ersten Woche brachte.

POKÉMON: THE ORIGIN

Biz Anime-Umsetzung zum allerersten *Pokémon*-Spiel ist angelaufen.



Trainer Red und sein kleines Glumanda: In dieser Rolle kann sich wohl so fast jeder Spieler des ersten Teils wiederfinden.

Kleine Idee, große Serie: 1995 hätte der Spiele-Entwickler Game Freak wohl nicht mal im Traum daran gedacht, dass aus dem Rollenspiel *Pocket Monsters* mal die erfolgreichste RPG-Reihe der Welt werden würde. Was der *Pokémon*-Hype bewirkte, ist gemeinhin bekannt: Unmengen an Fortsetzungen sowie Serien und Filme, in denen Hauptcharakter Ash Ketchum zusammen mit seinem Pokémon Pikachu das Ziel verfolgt, der beste Trainer der Welt zu werden. Dieser Ausgangspunkt basiert lose auf dem des ersten Videospiels für den Game Boy, verläuft an vielen Punkten, gerade was neue Charaktere anbelangt, jedoch gänzlich anders als die Vorlage. Das will *Pokémon: The Origin* jetzt ändern. Die auf vier Teile angesetzte Serie läuft seit dem 2. Oktober in Japan und hält sich sehr akribisch an den ersten Teil der Rollenspiel-Reihe. Im Vordergrund stehen dieses Mal also die beiden Jungs Red und Blue, denen ihr im Game eigene Namen geben konntet. Genauso wie so manch anderer Spieler auch entscheidet sich Red für das Feuer-Pokémon Glumanda, sein Kontrahent Blue dementsprechend für Schiggy. Wer den ersten Teil noch kennt, wird wohl schon eine leise Vorahnung haben, worauf diese Entscheidung hinauslaufen wird. Doch bis zum finalen Duell ist es ein weiter und steiniger Weg. Nicht nur müssen Arenaleiter wie Rocko und seine Fels-Pokémon geschlagen werden, auch Team Rocket unter der Leitung von Boss Giovanni stellt sich Red und seinen Weggefährten oft in den Weg. Ob und wann Europa das nostalgische Abenteuer sehen darf, war bis zum Redaktionsschluss noch nicht bekannt. Zumindest Trainer in den USA haben am 15. November die Chance dazu.

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Shigeru Miyamoto machte kürzlich einige recht kryptische Aussagen über die Zukunft von Retro Studios (Metroid Prime, Donkey Kong Country Returns). Demnach sei das Studio immer ein heißer Kandidat, wenn es darum geht, ein neues Metroid-Spiel zu entwickeln. Zudem sei Retro auch erfahren genug, um an zwei Projekten gleichzeitig arbeiten zu können. Werkeln die Texaner etwa im stillen Kämmerlein schon am nächsten Abenteuer der Weltraum-Amazone Samus Aran?

Arbeitet Atlus an einem neuen Spiel der Persona-Reihe? Darauf deutet zumindest eine Teaser-Homepage hin, die vom Unternehmen online gestellt wurde. Darauf zu sehen sind neben dem Datum 24. November 2013 drei leere Boxen, die sich wohl im Laufe der kommenden Wochen in irgendeiner Weise füllen werden. In der linken unteren Ecke der Homepage findet sich das verräterische Logo des Persona-Entwickler-Teams.

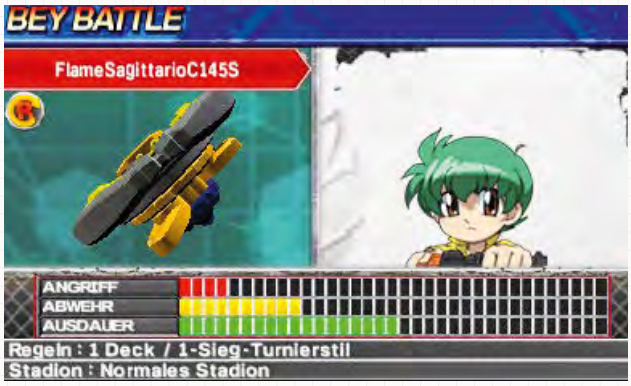
Soul Calibur II HD Online könnte auch für die Wii U erscheinen. Die Entwickler versprechen, über eine Version für die Nintendo-Konsole nachzudenken, wenn die Fans sich laut genug zu Wort melden. Solltet ihr Interesse haben, mit den Soul-Calibur-Recken sowie Gaststar Link in die Arena zu ziehen, dann tut Namco Bandai also via Twitter und Facebook euren Wunsch kund!

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

BEYBLADE: EVOLUTION

Wer gemeint hat, dass *Beyblade* zum alten Eisen gehört, täuscht sich gewaltig. Demnächst läuft in Japan eine neue Serie an, zusätzlich zu einem passenden Spiel. In *Beyblade: Evolution* könnt ihr zwischen dem Story-, Battle- oder Factory-Mode wählen. Im Story-Mode geht es darum, der beste Blader zu werden, viele neue und alte Bekannte zu treffen, Minispiele zu bestreiten und schlussendlich die Beyblade-Meisterschaft zu gewinnen. Selbsterklärend ist der Factory-Modus, in dem ihr den perfekten Beyblade-Kreisel baut, mit dem ihr gegen eure Gegner antretet. Jeder Kreisel besteht aus fünf Bestandteilen, die ihr frei kombinieren könnt. Jeder Teil hat verschiedene Werte in Angriff, Verteidigung und Ausdauer. Ziel ist es stets, den Beyblade eures Gegners so zu rammen, dass er aufhört, sich zu drehen. Durch die unzähligen Kombinationsmöglichkeiten für die Kreisel ergeben sich viele Strategien, die zum Sieg führen können.



Zu Beginn jedes Matches könnt ihr einsehen, über was für einen Beyblade euer Kontrahent verfügt.

Ist die Ausdaueranzeige des Gegners auf null gefallen, hört der Kreisel auf, sich zu drehen, und ihr siegt.

ATARI-GRÜNDER SIEHT NINTENDO AUF DEM WEG IN DIE IRRELEVANZ

Biz Nolan Bushnell sieht den *Mario*-Konzern aktuell in einer sehr schwierigen Position und meint, dass die Bedeutung von Nintendo für den Videospielmarkt am Schwinden sei.

Die Wahrscheinlichkeit, dass ihr als Jungspund noch nie von Nolan Bushnell gehört habt, ist recht groß. Ohne das Unternehmen, das er 1972 gegründet hat, würde unser aller Lieblingshobby heute wohl deutlich anders aussehen: Bei diesem Mann handelt es sich um den ursprünglichen Kopf hinter dem ehemaligen Traditionsstudio Atari. Ebendieser Nolan Bushnell meldete sich in einem Interview mit BBC News vor Kurzem zur aktuellen Situation von Nintendo zu Wort – und zog ein vernichtendes Urteil. Demnach führen die schlechten Verkäufe der Wii U dazu, dass sie bei Third-Party-Entwicklern kaum noch Priorität besitzt. Zudem könnte Nintendo durch die Konzentration auf eine eher junge Zielgruppe viele Marktanteile verlieren. Auch die Erfolge des 3DS können Bushnell nicht beeindrucken. Handhelds, welche nur für Spiele gemacht sind, machen seiner Meinung nach heute keinen Sinn mehr und können neben Smartphones und Tablets nicht mehr lange bestehen. Die Zukunft des *Mario*-Konzerns sieht Bushnell somit wenig rosig: Wenn es nicht gelingt, sich neu zu positionieren, würde Nintendo schon bald den Pfad der Irrelevanz beschreiten.

Der Blick in die Zukunft von Nintendo ist laut Bushnell alles andere als rosig. Schlechte Verkäufe und die Smartphone-Konkurrenz würden Big N zusetzen.

Atari-Gründer Nolan Bushnell sieht Nintendo aktuell in einer sehr schwierigen Position. Seiner Meinung nach verliert das japanische Traditionsunternehmen an Relevanz.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2013/2014

Auch in diesem Monat gab's nur wenig Bewegung in den Charts der am heißesten begehrten Games der N-ZONE-Leserschaft. Die *Pokémon* klettern auf den zweiten Rang, die Smash Bros. verloren gegenüber Segas Turbo-Igel, dem Nintendo-Prof. und Donkey Kong an Boden. Ansonsten haben Nintendo und einige Publisher Erscheinungstermine von heiß ersehnten Games bekannt gegeben –etwa zu *Donkey Kong: Tropical Freeze* oder dem 3DS-*Zelda*.

Wii U	Super Mario 3D World	November 2013	Jump & Run
Wii U	Mario Kart 8	Frühjahr 2014	Rennspiel
3DS	Mario Golf: World Tour	2013	Sport
3DS	Mario Party: Island Tour	November 2013	Geschicklichkeit

REDAKTIONS-TOP-5

1 ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS (3DS)

Damit wir nicht wieder *Mario Kart 8* an der Spitze stehen haben, beschränkten wir uns diesmal auf Spiele, die noch 2013 erscheinen. Und siehe da: Wir wollen das neue 3DS-*Zelda*!

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 22. November 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Rennspiel

2 SUPER MARIO 3D WORLD (Wii U)

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** November 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

3 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE (Wii U)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** November 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Jump & Run

4 PROFESSOR LAYTON UND DAS VERMÄCHTNIS ... (3DS)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** 8. November 2013
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

5 WATCHDOGS (Wii U)

Platz im letzten Monat: 5 **Termin:** November 2013
Hersteller: Ubisoft **Entwickler:** Ubisoft Montreal **Genre:** Action

2 POKÉMON X UND Y (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 12. Oktober 2013

Bei unseren Lesern noch hoch im Kurs –in der Redaktion schon längst getestet: Zum Abschied aus den Most-Wanted-Charts klettern die Pokémon noch auf einen bärenstarken zweiten Platz und lassen dabei sogar Link hinter sich. Wir sind gespannt, wann Nintendo neue *Pokémon*-Games ankündigt.

3 THE LEGEND OF ZELDA

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 4. Oktober 2013/November 2013/Nicht bekannt

Endlich ein Zelda für die Wii U! Wie genial das HD-Remake des Gamecube-Klassikers *The Wind Waker* ist, verraten wir euch im großen Test in der euch vorliegenden Ausgabe. Und noch eine gute Neuigkeit: Nintendo hat *A Link between Worlds* für den 3DS bereits für den 22, November dieses Jahres angekündigt.

Wii U	Zelda: The Wind Waker HD	4. Oktober 2013	Action-Adventure
Wii U	The Legend of Zelda	Nicht bekannt	Action-Adventure
3DS	Zelda: A Link between Worlds	22. November 2013	Action-Adventure

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 SONIC (Wii U/3DS)

Hersteller: Sega **Genre:** Jump & Run/Geschicklichkeit **Termin:** 18. Oktober 2013/ 8. November 2013

Um Haaresbreite hat es der Test aufgrund eines Embargos nicht in die euch vorliegende Ausgabe geschafft. Das holen wir dann im nächsten Monat nach und haben zudem zwei kleine Überraschungen für die Sonic-Fans unter unseren Lesern parat! Ihr dürft euch jetzt schon auf die kommende N-ZONE freuen!

Wii U/3DS	Sonic Lost World	18. Oktober 2013	Jump & Run
Wii U/3DS	Mario & Sonic: Sotschi 2014	November 2013	Geschicklichkeit

5 PROFESSOR LAYTON (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 2013/2014

In der vorherigen Ausgabe der N-ZONE haben wir euch bereits alles Wichtige zu den beiden kommenden *Layton*-Spielen für den 3DS geliefert, nächsten Monat legen wir mit dem Test des Abschlusses der Reihe nach. Doch keine Sorge –das Crossover *Layton vs. Ace Attorney* wird 2014 ja auch noch bei uns erscheinen!

3DS	Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant	8. November 2013	Geschicklichkeit
3DS	Professor Layton vs. Ace Attorney	2013	Geschicklichkeit

6 DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 2014

Erst 2014 wird das neue Spiel mit dem Nintendo-Affen hierzulande erscheinen. Na hoffentlich lohnt sich die sanfte Verschiebung auch, wobei wir uns da bei Nintendo ja noch nie Sorgen machen mussten. *Tropical Freeze* wird super – davon haben wir uns bereits beim Anspielen auf der E3-Messe und der Gamescom überzeugen können!

7 SUPER SMASH BROS. (Wii U)

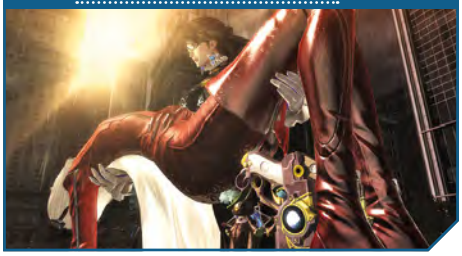
Hersteller: Nintendo **Genre:** Beat' em Up **Termin:** 2014

8 SKYLANDERS: S.F. (Wii U/3DS)

Hersteller: Activision **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Oktober 2013

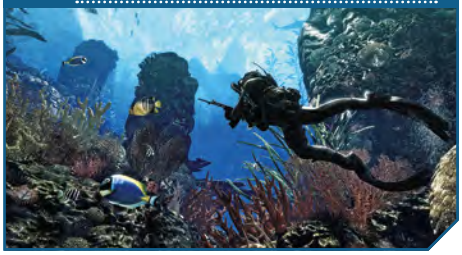
9 BAYONETTA 2 (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2014



10 CALL OF DUTY: GHOSTS (Wii U)

Hersteller: Activision **Genre:** Ego-Shooter **Termin:** 5. November 2013



Ganz recht, kleiner Spyro, das Elementarzeichen vor deiner Nase zeigt an, dass hier ein Luft-Skylander besonders stark ist.

SKYLANDERS SWAP FORCE

Adventure Wenn man einem Drachen Zeit und Platz lässt, endet das üblicherweise damit, dass der schuppige Feueratmer eine Menge Kohle zusammenrafft – und womöglich noch seine Freunde mitbringt.

Flynn und Tessa sind nicht nur erstklassige Monstervogel-Reiter, sie geleiten euch auch ausgesprochen unterhaltsam durch die insgesamt 17 *Swap Force*-Levels.

Im Kampf mit Maschinen-Monstern ist der Skylander Magna Charge eine gute Wahl – seine Magnetkräfte erlauben es ihm, Gegner aus Metall wegzuschleudern.

Anderthalb Milliarden US-Dollar. Diese Zahl muss man sich mal vor Augen führen: 1.500.000.000. Da muss ein alter Drache ganz schön lange Münzen sammeln, bis er so einen Hort zusammengetragen hat. Spyro und seine Freunde brauchten dafür noch nicht mal drei Jahre – dann durfte sich Activision über diesen Umsatz-Meilenstein der *Skylanders*-Serie freuen! Die Videospiele und natürlich auch die Sammelfiguren verkaufen sich weltweit phänomenal gut.

Kunststoff-Götter

Geschuldet ist dieser Erfolg vor allem dem Konzept des Titels: In einer fantasievollen Jump&Run-Welt darf der Spieler seine Lieblingscharaktere die Hauptrolle in einem gigantischen Abenteuer übernehmen lassen. Dazu kommen noch deren reale Repräsentanten – echte Kunststoff-Spielfiguren, auf denen die gesamte Erfahrung der Helden aus Bits und Bytes abgespeichert wird. Fehlt nur noch die Portal of Power genannte Plattform, die – eingesteckt in der Konsole eurer Wahl – das Bindeglied zwischen echten Sammelfiguren und deren virtuellen Versionen darstellt.

Kein Platz für Grenzen

Kaum steht etwa der putzige Plastik-Spyro auf dem Portal, taucht er in Sekundenschnelle auch auf eurem Fernseher auf – selbstverständlich inklusive all seiner Erfahrungspunkte, Fähigkeiten, Münzen und Modifikationen. Und weil ihr den kleinen Kunststoff-Kerl jederzeit vom Portal entfernen, einpacken und sogar zu einem Freund mitnehmen könnt, um – plattformübergreifend! – auch in dessen *Skylanders*-Welt einzutauchen, ist die Faszination perfekt.

Ein Herz für Plastik

Kaum zu glauben, was für eine innige Beziehung man selbst als gestandener Gaming-Veteran so mit seinen Lieblingsfiguren innerhalb und außerhalb der Spielwelt aufbaut! Läuft man hier durch die heiligen Hallen Computecs und fragt die versammelten Redakteure aller Konsolenmagazine nach ihrem favorisierten Skylander, bekommt man fast immer eine konkrete Antwort und ein breites Schmunzeln zu Gesicht. Meist folgt diesem dann eine Erzählung darüber, was man mit seinem tierischen Helden schon alles erlebt hat.

20 Bonuslevels und etliche unterhaltsame Minigames lockern den Spielfluss auf. Hier schraubt sich Rattle Shake in einem Hüpfspiel gerade in luftige Höhen.

Kaos lässt sich durch seine … überaschaubaren Erfolge aus der Vergangenheit nicht davon abhalten, erneut nach der Herrschaft über die Skylands zu greifen.

Die Wurzel des *Swap Force*-Übels – Boshaftigkeit in Kristallform! Die Strahlen dieser gar nicht edlen Steine können auf eine Kreatur abgefeuert werden …

… die daraufhin fiesiniert wird. Selbst putzig-harmlose Zeitgenossen wie diese Zucker-Fledermaus erweisen sich in ihrer fiesinierten Form als angriffslustig.

Drei Features sollt ihr sein

Erlebt haben auch wir etwas, Activisions PR-Crew sei Dank! Die Kollegen haben uns Ende September mit der brandneuen Vorschau-Version des zweifellos besten aller bisherigen *Skylanders*-Spiele in Fürth besucht: *Swap Force*. Mit einer kleinen Reisetasche war das übrigens nicht getan: Gleich einen ganzen Rollkoffer brachten die Kollegen mit, schließlich beanspruchte das versammelte Rudel an Spielfiguren eine Menge Platz. Nach vier äußerst unterhaltsamen Stunden in und um die virtuelle Hauptstadt Holzhausen möchten wir euch nun gerne auf den neusten Stand bringen – zu den Figuren, zum Spiel selbst und zum Portal of Power.

Fantastische Figuren

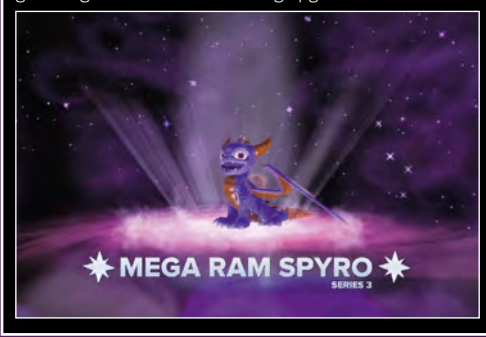
Der erste Blick des Redakteurs und des Kunden fällt gleichermaßen auf dasselbe *Skylanders*-Element: die Spielfiguren! Bei diesen wunderschön und hochwertig designten, handflächengroßen Gestalten handelt es sich um viel mehr als reines Plastik-Blendwerk! Jeder einzelne Skylander repräsentiert einen Helden im Spiel. Platziert man dessen Figur auf der Plattform, so taucht der virtuelle Held auch auf dem Bildschirm auf und bewegt sich dort wie ein ganz konservativer Videospiel-Charakter. Doch hier beginnt erst die echte Genialität. Erstens: die Figuren sind aufwärtskompatibel – Charaktere aus *Skylanders: Spyro's Adventure* und *Skylanders Giants* dürfen auch in *Skylanders: Swap Force* ran. Es gibt sogar spezielle Truhen und Türen im Spiel, die nur ein kräftiger Giant öffnen kann. Zweitens: die Figuren sind plattformunabhängig – wenn ihr zum Beispiel dem Eulenkrieger Hoot Loop auf eurer Wii U bereits einige Stufenanstiege spendiert habt und ihr diesen in der Xbox/PS3-*Skylanders*-Version eures Freundes spielen möchtet, dürft ihr das problemlos tun. Drittens: die Figuren sind autark – alle Informationen zu einem Charakter werden nämlich auf ihrem Plas-

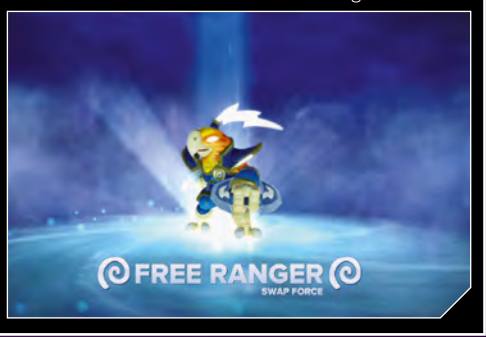
SKYLANDER IM VERGLEICH: SPYRO & FREE RANGER

Ihr wollt gerne das Urviech in euch rauslassen? Heimlichkeit und Defensive interessieren euch herzlich wenig? Steht euch der Sinn nach Feuerbällen und wilden Tornados? Dann würden wir euch gerne einen Ur-Skylander und einen toughen Papagei vorstellen.

Wer seine Gegner am liebsten direkt am Kragen packt, ist mit *Skylanders*-Gründungsmitglied und Videospiel-Legende Spyro sowie seinem *Swap Force*-Kumpanen Free Ranger hervorragend bedient. Beide scheuen nicht den Kampf, sondern attackieren ihre Feinde frontal! Bei Spyro ist das sogar wortwörtlich gemeint, immerhin verfügt unser geschätzter Jungdrache über einen gewaltigen Schädelhorn-Rammangriff. Weiter entferntes Feindvolk knöpft sich Spyro mit seinem feurigen Atem vor, den ihr bei genügend angesammelten XP mächtig upgraden dürft!

Free Ranger verfolgt eine ähnliche Strategie, auch wenn er statt auf Flammen lieber auf Blitze setzt. Da dem Donnervogel zudem Spyros Hörner fehlen, verwendet er für den Nahkampf zwei Doppelschwerter oder verwandelt seine untere Körperhälfte flugs in einen lebendigen Wirbelsturm. Gegner und Objekte, die in diesen Tornado hineingesogen werden, erleiden dann mit jeder weiteren Sekunde zusätzlichen Schaden. Probiert das mal mitten in einem Haus voller Töpfe aus – von diesem Level an Vandalismus kann sich selbst Link noch was abgucken!





Obacht, Stachelfalle! Schafft ihr es, einen Level ohne einen einzigen besiegten Skylander zu bewältigen, werdet ihr für eure Leistung mit Bonussternen belohnt.

Nicht ohne meinen Hut! Selbstredend sind die Kopfbedeckungen zum Einsammeln ein weiteres Mal mit dabei. Sie verbessern die Fähigkeiten eurer Skylander.

tikmodell abgespeichert, nicht etwa in der Spiel-Software. Ihr könnt euren „Speicherstand" also jederzeit im wahrsten Sinne des Wortes in die Tasche stecken. Viertens: mit dem neuen *Skylanders* erwarten euch die titelträchtigen *Swap Force*-Charaktere – diese bestehen aus jeweils einem Ober- und einem Unterteil, die ihr beliebig miteinander verbinden könnt. Aus den 16 angekündigten *Swap Force*-Helden ergeben sich so 256 verschiedene Kombinationsmöglichkeiten. Und fünftens: die Figuren haben Persönlichkeit – von individuellen, frechen Sprüchen über eigene Animationen bis hin zu hochmotivierenden Freischalt-Fähigkeiten im RPG-Stil samt Skilltree-Weichen kommt hier unheimlich viel Charme rüber!

DIE SKYLANDERS – REINE GELDMACHEREI?

Activision ist mit den *Skylanders* äußerst erfolgreich unterwegs – doch gerade aufgrund der wiederholten Mega-Umsatzzahlen der Serie sieht sich der Publisher auch mit deutlicher Kritik an seinem Geschäftskonzept konfrontiert.

Reden wir nicht um den heißen Brei herum, sondern legen den Finger mal direkt auf die Wunde: Wir bekommen von euch jede Menge (Elektro)-Post zum Thema *Skylanders* – ist ja keine Überraschung, auch bei uns in Deutschland verkauft sich der Mischling aus Sammelspaß und Videospiel blendend. Eines der häufigsten Themen eurer Zuschriften betrifft den Preis der Figuren – gerade wer den Wunsch verspürt, sich möglichst alle Charaktere nach Hause zu holen, braucht einen dicken Geldbeutel. Sind die Skylander ein teurer Spaß? Ganz bestimmt! Aber das ist das aufgemotzte Auto in der Garage, die Spitzen-Tennisausrüstung im Schrank oder der High-End-Tuning-PC unter dem Schreibtisch ebenfalls.

Der Unterschied zwischen preiswert und billig

Um die schieren Kosten geht es also nicht – in all den von uns angesprochenen Fällen haben die stolzen Besitzer freiwillig und gern Geld ausgegeben, um sich etwas wirklich Schönes nach Hause zu holen. Die eigentliche Frage lautet vielmehr: Sind die Skylander ihr Geld wert? Und hier kann man als Figuren-Fan eigentlich nur eine Antwort geben: auf jeden Fall! Nicht nur ist *Swap Force* als Spiel mittlerweile deutlich gewachsen und hat eine charmante, wunderschöne und detailverliebte Welt zu bieten, auch die Sammelfiguren selbst – also der Teil an *Skylanders*, der richtig ins Geld geht – machen einen großartigen Eindruck! Sie fühlen sich durch die Bank hervorragend an, sind hochwertig verarbeitet und brauchen keinen Vitrinen-Vergleich mit „normalen" Plastik-Kunstfiguren zu scheuen. Zudem bemüht sich Activision, die Levels so zu kreieren, dass ihr nicht zum Kauf möglichst vieler Modelle genötigt werdet. Ein hervorragendes Beispiel dafür sind etwa die Bonuswelt-Tore, die nur durch eine Verbindung zweier Elemente geöffnet werden können. Statt einen Kombinations-*Swap Force*-Charakter mit den entsprechenden Einzelteilen als Schlüssel zu verwenden, könnt ihr auch im Koop-Modus zwei normale Skylander des jeweiligen Elements zum Entriegeln der Pforte verwenden. So möchten Publisher und Entwickler auch dafür sorgen, dass *Skylanders*-Fans möglichst gern zusammen spielen.

Oben links seht ihr ein Elementartor, das nur durch eine Verbindung aus Feuer und Magie geöffnet werden kann – wahlweise mittels eines kombinierbaren *Swap Force*-Charakters mit beiden Elementen oder durch zwei klassische Skylander.

Spitzenmäßiges Spiel

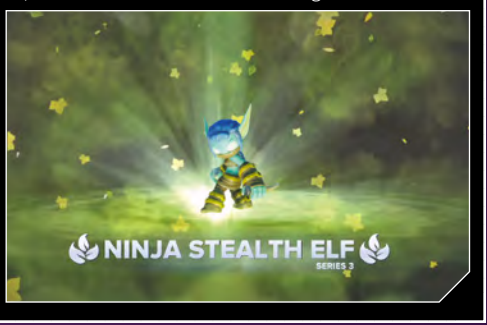
Auch wenn die Figuren das markanteste *Skylanders*-Feature sind, bleibt die wichtigste Basis natürlich das Videospiel – denn wenn sich die versammelten Helden hier nicht so richtig austoben könnten, wäre das ungefähr so, als stelle man sich in einem Land ohne Straßen die Garage voller Luxusautos. Erfreulicherweise präsentiert uns *Swap Force* die mit Abstand beste Adventure-Welt, die jemals einem *Skylanders*-Part zuteilwurde. Bis zur letzten Minute basteln die Jungs bei Activision und Vicarious Visions an ihrer Engine, dem Leveldesign und den Animationen. Die aktuelle Vorschau-Version zeigt sich als irrsinnig detailversessene, lebendige Welt voller liebenswerter Charaktere, verborgener Schätze und spannender Geheimwege. Die unerwartet großzügige Fernsicht überrascht ebenfalls – man erhält einen hervorragenden Eindruck von der Weite der Levels. Die Tatsache, dass man fast alle sichtbaren Bereiche auch betreten kann, macht das Sightseeing nur noch angenehmer. Dabei muss das Auge für einen imposanten Anblick gar nicht in die Ferne schweifen – bereits ein kurzer Blick auf Spyros Schuppenkleid, die witzig animierten Schafe und Springb(l)öcke, die fulminanten Schatteneffekte oder die thematisch perfekt getroffenen Designs der 20 Element-Bonuslevels reicht, um die Netzhaut zum Feiern zu bringen. Mit euren Daumen hat sie dann auch gleich einen ersten Partygast – gerade im lokalen Koop-Modus gibt es hier so unendlich viel zu entdecken, dass man den Controller gar nicht mehr weglegen möchte.

SKYLANDER IM VERGLEICH: HOOT LOOP & STEALTH ELF

Der frontale Zweikampf ist euch ein Greuel? Offene Gefechte öden euch an? Das tumbe Draufhauen auf Feindvolk bringt euch nur zum Gähnen? Überhaupt kein Problem! Hier zwei Skylander, die ihre Gegner mit Grips und Tricks statt mit Feuer und Krallen bearbeiten.

Hoot Loop und Stealth Elf sind das krasse Gegenteil von Spyro und Free Ranger – denn der *Swap Force*-Skylander Hoot Loop und seine konservative Kollegin Stealth Elf suchen nicht den direkten Kampf mit ihren Gegern, sondern verlassen sich lieber auf List, Tücke und ein gelungenes Stellungsspiel. Hoot Loop kann zum Beispiel magische Portale erschaffen, mit denen er sich über kurze Strecken gefahrlos teleportieren darf – eine praktische Sache nicht nur im Gefecht, sondern auch zum Ausmanövrieren gefährlicher Stachelfallen und ähnlicher Hindernisse.

Die unter *Skylanders*-Fans sehr beliebte Stealth Elf ist etwas offensiver ausgerichtet – sie macht sich auf Wunsch unsichtbar, hinterlässt dabei aber einen Klon oder eine Vogelscheuche von ihrem Körper. Statt ihr werden nun diese Kopien von den Gegnern angegriffen – während sich Stealth Elf gefahrlos von hinten an die fiesen Jungs heranschleichen und diese überraschen kann. Auch bei ihren Werkzeugen unterschieden sich Hoot Loop und Stealth Elf – Erstgenannter bevorzugt magische Geschosse, Stealth Elf setzt auf ihre treuen Klingen und Dolche.



Packendes Portal

Und damit wären wir bei dem stillen Helden der Runde angekommen – dem Portal of Power in seiner (zwecks Koop-Funktion) generalüberholten *Swap Force*-Fassung! Denn obwohl man die Fähigkeiten des Bindeglieds zwischen Spielwelt und realen Figuren schnell aus den Augen verliert und das Portal mit Ignoranz straft, ist es doch der Schlüssel zum *Skylanders*-Spielspaß. Es gäbe so viel, was Activision hier falsch machen könnte! Stellt euch nur mal vor, das Wechseln der Charaktere würde eine halbe Minute oder länger dauern – niemand würde mehr gerne seine Helden im Spiel austauschen. Doch das Portal arbeitet unermüdlich und mit einer irrsinnigen Geschwindigkeit eure Kommandos ab – und das praktisch in derselben Zeit, die eure Hände benötigen, um die Figuren auf der Plattform aufzustellen. Kaum ein Augenblick vergeht, schon stürzt sich euer frisch auserwählter Held auf dem Display ins Gefecht. Das Ganze geht so schnell, dass es sich sogar rentiert, die Figuren beim Einsammeln von Schätzen kurz einzuwechseln, um das Erfahrungspunkte-Konto eines noch schwachen Charakters mit den Münzen zu füttern, die euer auserwählter Veteran zuvor aus einer gut versteckten Schatzkiste geschüttelt hat. Bei all den geheimen Levelabschnitten, verschlossenen Bonusarealen und in der Botanik herumstehenden, zum gewinnversprechenden Vandalismus einladenden Objekten kommt hier schnell eine stattliche Summe zusammen! Natürlich macht bei dieser ansehnlichen Heldenwechselt-euch-Geschwindigkeit das reine Ausprobieren möglichst vieler Skylander ebenfalls deutlich mehr Spaß.

Was für eine herrlich detailreiche, bunte Welt – jetzt fehlt nur noch ein Freund zum (ausschließlich lokalen) Koop-Abenteuer!

N-ZONE-sicher

Wir haben das Portal während unseres umfangreichen Testlaufs so richtig malträtiert! Unter anderem versuchten die versammelten Redaktionsmitglieder, Figuren mit etwas mehr Schwung auf die Hardware zu werfen, zwei Skylander bei nur einem angeschlossenen Controller auf das Portal zu packen und sogar einen *Swap Force*-Charakter in seinen zwei magnetischen Einzelteilen statt zusammengefügt zu verwenden – stets erfolglos! Jedes Mal hat das Portal korrekt und ratzfatz reagiert und sich von uns zu keinem Zeitpunkt überlisten lassen. So stehen dem Spielspaß weder zeitliche noch technische Hürden im Weg und die Skylander können ab Oktober zur Höchstform auflaufen. **Benjamin Kegel**

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Treffen sich zwei Drachen und vereinbaren, eine Menge Münzen zu sammeln …“

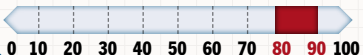
Wer bei einem unserer offenen Redaktionstage mal einen Blick auf die Bildschirmschoner und Desktop-Hintergründe meiner Arbeits-PCs geworfen hat, weiß, dass ich Drachen grundsätzlich positiv gegenüberstehe. Deshalb habe ich mir vor knapp drei Jahren auch ein Loch in den Bauch gefreut, als Activision Insomniacs alte Lindwurm-Garde mit *Skylanders: Spyro's Adventure* aus der Videospiel-Versenkung gerettet hat! Zu Beginn der neuen Adventure-Serie habe ich jedoch leider ausschließlich Spyros und Cynders Comeback bejubeln dürfen, das Gameplay selbst war mir damals zu dünn. Doch mittlerweile überzeugt mich auch der Rest des Spiels! Das liegt vor allem daran, dass Activision kontinuierlich sowohl die virtuelle Welt als auch die Sammelfiguren immer weiter verbessert und veredelt. Die einzigen beiden Vorwürfe, die ich *Swap Force* in seinem aktuellen Zustand machen kann, sind die schlechte deutsche Lippensynchronisation und ein oder zwei dicke Übersetzungsfehler bei Spyros Spezialattacken. Die Kids wird's nicht stören – und die älteren Spieler zocken *Swap Force* einfach im englischen Originalton. Den will Activision nämlich erfreulicherweise auch mit auf der Spieledisc belassen – dem Wortwitz tut's gut!

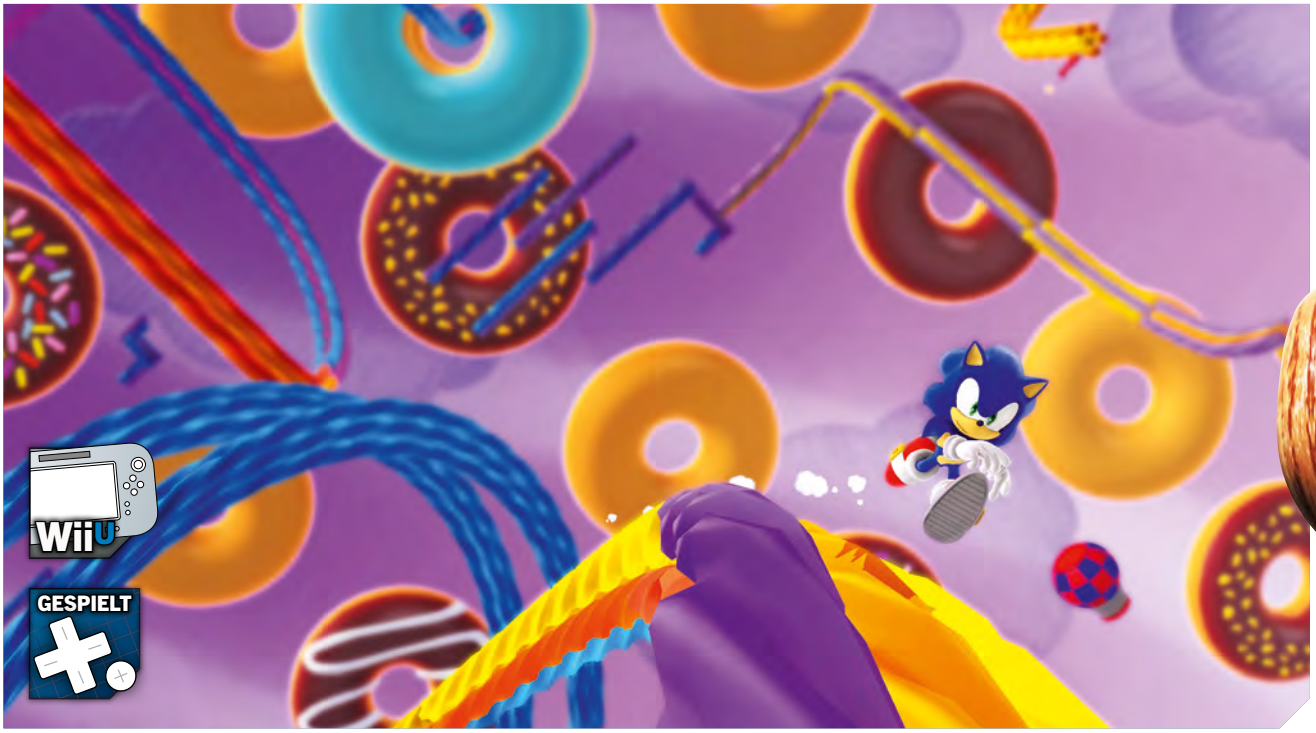
INFOS

Hersteller: Activision
Entwickler: Beenox
Alternative: Disney Infinity
Termin: 18. Oktober 2013

Screen-Info: Die Screenshots sind zu 100 Prozent lupenreine N-ZONE-Aufnahmen, ganz frisch geschossen aus der aktuellsten Vorschau-Version des Spiels.

WERTUNGSTENDENZ





SONIC: LOST WORLD

Jump & Run Auf die Plätze, fertig … und noch nicht ganz los! Bis ihr Sonics verlorene Welten erkunden dürft, müsst ihr euch noch einen Monat gedulden. Die neueste Vorschau gibt's gleich jetzt!

Wer hätte das noch zur SNES-gegen-Sega-Ära gedacht: Nintendos PR-Crew höchstpersönlich schaut bei uns in Fürth vorbei, um ein *Sonic*-Spiel zu präsentieren! Als retro-kompatibler N-ZONE-Redakteur kann man sich da ein kleines Schmunzeln nicht verkneifen, zumal Sonic mit *Lost World* auch noch deutlich in Richtung der aktuellen Mario-Games blickt. Besser gut kopiert als schlecht selbst gemacht, lautet ein bekannter Videospieldesign-Leitspruch – und wenn ein Titel es dann auch noch schafft, wie eben *Sonic: Lost World,* genug Individualität und einen eigenen Stil zu entwickeln, geht das schon in Ordnung. Denn kaum betreten wir zusammen mit unseren Kollegen von Nintendo in der neuesten Preview-Version den Igel-Startplatz, fällt uns auf: Sonic verabschiedet sich spürbar von der puren Geschwindigkeit früherer Titel und nähert sich stattdessen sehr viel mehr einem Parcours-Gameplay an.

Vertikalspurt

Ihr rennt, springt, hechtet und katapultiert euch durch die Levels, lauft Wände, Bäume und Rampen empor, hangelt euch an Felsvorsprüngen und schwebenden Blöcken hoch. Dabei findet ihr fast immer irgendwo eine Gelegenheit, um mit einem Doppelsprung, einem Satz von Wand zu Wand oder einer Hochgeschwindigkeits-Rollattacke doch irgendwie eine zuvor unüberwindbar erscheinende Hürde hinter euch zu lassen. Oder gerade noch so aus einer Fallgrube zu flüchten. Oder dieses eine, vermaledeit gut versteckte Bonus-Item zu packen zu bekommen. Das geschieht oft unterbewusst, weil ihr bei Sonics immer noch straffem Tempo bisweilen gar nicht die Gelegenheit habt, um euch kontrolliert für eine bestimmte Aktion inmitten der an euch vorbeifliegenden Levelbausteine zu entscheiden. Doch weil Sonic über unzählige Sprung- und Laufbewegungen verfügt, die Buttons des Wii-U-Gamepads sauber und griffig

Dieser leicht verpeilte Kaktus hat sich in der Sommersonne seiner Wüstenwelt wohl etwas das Hirn verbrüht, daher läuft er lästigerweise auch konstant im Kreis.

Ringe sind nicht nur zum Einsammeln da, sondern auch zum Durchrennen! Zwar hat Sonic einen Gang rausgenommen, trotzdem ist er immer noch zackig unterwegs.

N-ZONE VERSUS END-BOSS!

Wir haben uns mit den Schrecklichen Sechs angelegt – und erzählen euch (spoilerfrei) von unseren Duellen!

Bei diesem gesetzten, älteren Herren handelt es sich um das Senior-Mitglied der Schrecklichen Sechs – und um einen äußerst talentierten Kampfsport-Großmeister, der nicht nur über eine ausgesprochen gute Defensive verfügt, sondern uns im Zweikampf auch regelmäßig mit elektrisch aufgeladenen Seifenblasen traktiert. Bei diesem Veteranen ist taktisch geschicktes Kämpfen und eine Menge Geduld nötig. Wer sein Glück im wilden, planlosen Herumhämmern auf dem Controller sucht, zehrt schnell die Zeit auf dem Timer auf, ohne Erfolge einzufahren.

Dieser extradicke Obermotz hat bei uns einen bleibenden Eindruck hinterlassen– aus drei Gründen. Erstens: Der Kollege bringt den Boden zum Beben, wenn er (nicht besonders elegant) durch die Cutscenes joggt. Zweitens: Unser kugelrunder Chefgegner hat eine Vorliebe für Sandwiches, deren Länge schon mal an die Zehn-Meter-Grenze heranreicht. Und drittens: Obwohl der Koloss im Nahkampf wirklich zünftig hinlangt, ist er nicht unbesiegbar. Sonic sollte im Duell mit ihm nur immer eine sichere Distanz einhalten und im richtigen Moment zuschlagen!

reagieren und die Steuerung schnell ins Blut geht, kommandiert man den Turbo-Igel ausgesprochen intuitiv – quasi von den Augen direkt in die Finger, ohne das Hirn als Zwischenstation bemühen zu müssen. Zum Schluss steht man dann stolz am Ende eines wild designten Abschnitts … und ist sich selbst nicht so ganz klar darüber, wie man das eben alles geschafft hat! *Sonic: Lost World* hat die famose Eigenschaft, seinen Spieler deutlich besser aussehen zu lassen, als es sich dieser selbst jemals vorgestellt oder zugetraut hätte. Dabei ist der Titel recht einfach zu erlernen, aber äußert knifflig zu meistern. Selbst jüngere Spieler dürften mit genügend Geduld erfolgreich den drolligen Kampf gegen die Boss-Riege der Schrecklichen Sechs aufnehmen können.

Nach oben weit offen

Gleichzeitig wird *Lost World* mit seinen akrobatischen Sprüngen, den oft jenseits des menschlichen Auffassungsvermögens liegenden Hochgeschwindigkeitspassagen, seinem verwinkelten, vielschichtigen Leveldesign und den verteilten Gegnern und Fallen ein Traum für alle leidenschaftlichen Speed-Runner! Auch als Forscher und Entdecker kommt man voll auf seine Kosten – vielleicht möchtet ihr aus eigenem Antrieb heraus alle Tierchen, Ringe und Sondergegenstände einsammeln, die Sonics ebenso kunterbunte wie abwechslungsreiche Spielwelten für euch bereithalten. Vielleicht wollt ihr aber auch Spezialherausforderungen erfüllen, beispielsweise das Eintüten von 750 Ringen. Da ihr zudem an bestimmten Bereichen der Oberflächenwelt nur dann eure Reise fortsetzen könnt, wenn ihr über eine bestimmte Menge an geretteten Tierchen verfügt, sollten selbst Spieler ohne ausgeprägten Sammeltrieb keine Gegenstände links liegen lassen.

Benjamin Kegel

Um die tierischen Einwohner eurer Welt befreien zu können, müsst ihr sie aus ihrer Robo-Verwandlung herausbefördern – zum Beispiel per Rollsprung-Angriff.

Einige Levelabschnitte sind noch etwas unfair designt – vor allem beim Thema Checkpoints und Übersichtlichkeit hapert es.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Ich bin für einen entspannten Sonic“

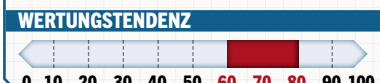
Wisst ihr, was mich an den *Sonic*-Games bisher am meisten gestört hat? Sonic. Der blaue Bolzen macht seit jeher einen derart zwangscoolen Eindruck, dass er total verkrampft und unsicher rüberkommt – und das alles nur, um sich irgendwie als erwachsenere Version von Mario zu etablieren. Sonic, Kumpel … entspann dich doch mal! Du darfst beim Charakterdesign gern deutlich weniger dick auftragen, denn das Gameplay in deinem neuen Spiel hat durchaus das Zeug, auf eigenen Füßen zu stehen. Also mach dein Ding – und hör auf, dich zu vergleichen, auch wenn öfters die Wörter *Super Mario Galaxy* fallen.

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Sonic Team
Alternative: Super Mario Galaxy
Termin: 18. Oktober 2013

Screen-Info: Die Screens stammen von Nintendos Presseserver – wir hätten bereits eigene Bilder aufnehmen können, durften aber noch nicht. Bald!

WERTUNGSTENDENZ



Wie es sich für eine gute postapokalyptische Erzählung gehört, bleibt nach dem Angriff der Föderation auf die Erde kein Stein auf dem anderen.

CALL OF DUTY: GHOSTS

Ego-Shooter Infinity Ward sagt der modernen Kriegsführung Adieu und beginnt mit *Call of Duty: Ghosts* ein neues Kapitel der beliebten Ego-Shooter-Serie. Besteht für Fans der Reihe Grund zur Vorfreude?

Die Wii-U-, PS3- sowie Xbox-360-Varianten von *Call of Duty: Ghosts* sind kurz vor Release des Titels nach wie vor große Unbekannte. In sämtlichen Präsentationen und Trailern sowie auf den bisher gezeigten Bildern bekamen wir bisher ausschließlich die Versionen für die kommenden Konsolen von Microsoft und Sony zu Gesicht. Da wir im Rahmen einer Präsentation in München neues Material sowohl aus dem Single- als auch aus dem Multiplayer des Titels vorgeführt bekamen, wollten wir euch unsere Eindrücke trotzdem nicht vorenthalten.

Odin, wir haben ein Problem

In der ersten Mission des Spiels geht es gleich einmal steil nach oben – in der Haut eines Astronauten findet ihr euch auf der Raumstation Odin wieder. Doch Zeit für einen besinnlichen Weltraum-Ausflug habt ihr nicht, denn euer Schiff wird schon wenige Minuten nach Spielstart von bösen Terroristen angegriffen. Nachdem ihr euch, Schwerelosigkeit zum Trotz, durch eine ganze Horde von Feinden geballert habt, erfüllen diese den Zweck ihres Angriffs und feuern mit einem an der Raumstation angebrachten Riesen-Laser auf die Erde. Das Resultat: Zig Millionen Menschen verlieren ihr Leben. In einem letzten Verzweiflungsakt opfert ihr euer Leben und zerstört den todbringenden Laser. Ihr seht: Von der eher subtilen Präsentation eines *Call of Duty 4* ist *Ghosts*, zumindest in diesem ersten Abschnitt, weit entfernt. Dafür ist die Action wirklich ausgesprochen gut choreografiert und lässt jeden James-Bond-Streifen alt aussehen. In den späteren Levels jedoch soll die Rate an Explosionen pro Minute auch ab und an bewusst gesenkt werden, um sowohl Action-Freaks als auch ruhigere Spieler-Naturen zufriedenzustellen. Damit dieses Unterfangen auch gelingt,

Euer treuer Hund Riley wird euch im Kampf zur Seite stehen. So folgt er nicht nur euren Anweisungen, sondern warnt euch etwa auch vor sich nähernden Bösewichten.

Als Ghost ist ein actionreiches Vorgehen gegen eure Feinde nicht immer die beste Wahl. Stattdessen greift ihr auch mal hinterrücks und mit Schalldämpfer an.

Sobald die Terroristen die Raumstation Odin angegriffen haben, explodiert und kracht es überall. Eure Aufgabe ist es, den tödlichen Laser-Angriff auf die Erde zu stoppen.

Kurz vor der terroristischen Attacke auf die Raumstation Odin herrscht noch die Ruhe vor dem Sturm. Der Blick auf die Oberfläche der Erde ist beeindruckend umgesetzt.

holten sich die Entwickler bei der Erschaffung der Story Unterstützung vom oscarprämierten Drehbuch-Autor Stephen Gaghan. Es bleibt abzuwarten, ob dieser Schritt ausreicht, um die Handlung über das Niveau von unterhaltsamem, aber anspruchslosen Popcorn-Kino zu hieven.

Geister-Hund

Bald nach diesem Ausflug ins All übernehmt ihr die Kontrolle über Haupt-Protagonist Baker, der sich viele Jahre nach diesem Vorfall der Rebellen-Organisation Ghosts anschließt. Diese erweist sich als letzter Widerstand gegen die sogenannte Föderation, eine böse, südamerikanische Supermacht, welche die Kontrolle über die USA übernommen hat. Im Spielverlauf wechselt ihr eure Spielfigur nur innerhalb eures kleinen *Ghosts*-Squads. Weltumspannende Missionen mit entsprechend über den Globus verteilten Super-Soldaten gehören der Vergangenheit an und machen einer verstärkten Konzentration auf eure kleine Gruppe von Underdogs Platz. Der treue Wachhund Riley ist übrigens ebenfalls Mitglied eurer Truppe und steht euch beißend und bellend im Kampf zur Seite.

Wo ist Nessie?

Im Rahmen der Präsentation konnten wir einen Blick auf die neu vorgestellte Mehrspieler-Map Stonehaven werfen, die ihr auch auf den Bildern auf dieser Seite seht. Zwar durften wir auf der schottisch oder irisch angehauchten Welt noch nicht selbst Matches bestreiten, sie wirkt aufgrund ihrer schieren Größe sowie der gelungenen Atmosphäre aber schon ziemlich ansprechend. Ebenfalls vorgeführt wurde uns die Möglichkeit, das Burgtor der Ruine, welche sich auf der Map befindet, zu schließen. Diese Aktion ist Teil eines neuen Systems, das jeder Multiplayer-Karte ein dynamisches Element verleiht. Während die Möglichkeit zur Veränderung der Umgebung auf Stonehaven noch eher beschränkt wird, sieht es auf anderen Maps wie Strikezone ganz anders aus: Hier ist der Level nach der Detonation einer Atombombe überhaupt nicht wiederzuerkennen. Auf der Karte Octane hingegen könnt ihr zahlreiche Wände und Gebäude zum Einsturz bringen und euch so in den Mehrspieler-Duellen einen Vorteil verschaffen. Bezüglich der Spielmodi wird es neben den bekannten Varianten auch neue geben. So müsst ihr im Modus Cranked etwa nach einem Abschuss innerhalb von 30 Sekunden einen weiteren anschließen, da ihr ansonsten explodiert.

Volle Kontrolle

Ebenfalls neu ist der Squad-Modus, der euch ein Team von Soldaten zusammenstellen und in diversen Off- und Online-Modi antreten lässt. Exklusiv in der Wii-U-Fassung wird es übrigens möglich sein, auch mit der Kombination aus Nunchuk und Wii-FB zu spielen. Zudem erwarten wir uns, dass es euch erlaubt sein wird, nur auf dem Gamepad zu zocken. Ansonsten werdet ihr auf dem zweiten Bildschirm wohl die Karte betrachten und Items verwalten. Das war bei *Call of Duty: Black Ops 2* auch schon der Fall.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das bewährte Konzept dürfte auch auf der Wii U zünden."

Einige Features der Next-Gen-Versionen von *Call of Duty: Ghosts* werden es wohl nicht in die Wii-U-Fassung schaffen. Auch bezüglich der Grafik müssen ohne Frage deutliche Abstriche gemacht werden. Aber ich bin mir sicher, das Shooter-Fans trotzdem ihre Freude an dem Titel haben werden: Sowohl die bombastisch präsentierte Einzelspieler-Kampagne als auch der umfangreiche Mehrspieler-Part werden in der Nintendo-Fassung genug Abwechslung für viele Wochen bringen. Bezüglich der exklusiven Wii-U-Features erwarte ich mir zudem einen ähnlichen Ansatz wie bei *Black Ops 2*.

Bei diesem Mann dürfte es sich aller Voraussicht nach um den Vater von Protagonist Baker handeln. Es bleibt abzuwarten, welche Rolle er in der Handlung des Spiels einnehmen wird – die Entwickler versprechen aber emotionale Story-Elemente.

INFOS

Hersteller: Activision
Entwickler: Infinity Ward/Treyarch
Alternative: Call of Duty: Black Ops 2
Termin: 5. November 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen teils aus dem aktuellen Story-Trailer, teils von Activison selbst. Auf der Wii U wird's weniger gut aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

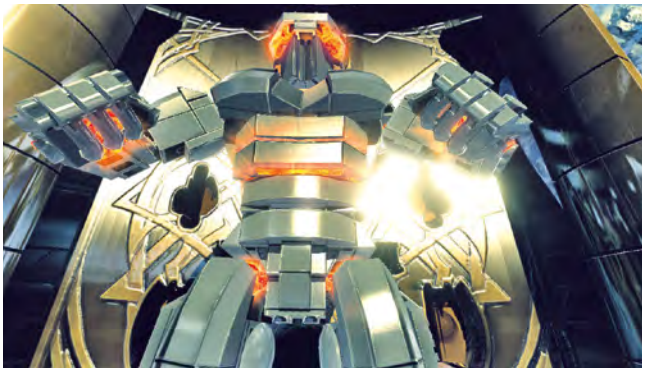
Agent Coulson, Fan-Favorit vieler Anhänger des *Avengers*-Films, hat es natürlich auch ins Spiel geschafft. Wir sind schon sehr auf die Fähigkeiten seiner Figur gespannt.

LEGO MARVEL SUPER HEROES

Action-Adventure Nachdem die DC-Helden bereits zu *Lego*-Ehren gekommen sind, dürfen nun ihre Marvel-Pendants ran. Wir haben uns das neue Klötzchen-Abenteuer genau angeschaut.

Die *Lego*-Spiele, die bekannte und beliebte Film- und Comic-Lizenzen zu spaßigen Hüpf- und Sammel-Abenteuern verwursten, erfreuen sich seit vielen Jahren ungebrochener Beliebtheit. Das liegt vor allem an dem unwiderstehlichen Charme und dem Humor der Spiele, die besonders in den Zwischensequenzen toll rüberkommen. Nachdem die Helden des DC-Universums nun in bereits zwei *Lego Batman*-Titeln ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen konnten, kommen nun ihre Marvel-Gegenparts zum Einsatz. Wir konnten im Rahmen einer Präsentation von *Lego Marvel Super Heroes* einige Eindrücke zum Klötzchen-Abenteuer sammeln.

Auch einige weniger bekannte Marvel-Helden haben ihren großen Auftritt haben – so auch Howard the Duck, der zynische Wasservogel mit dem losen Mundwerk.



Kommt euch dieser Geselle bekannt vor? Seinen großen Auftritt hatte der Destroyer in der Verfilmung der Thor-Comics. Dort heizt er dem blonden Donnergott gehörig ein.

Stadtbekanntheiten

Wie schon in *Lego Batman 2: DC Super Heroes* und *Lego City Undercover* steht euren Helden eine komplette Stadt als Hub-World zur Verfügung. Der virtuelle New-York-City-Stadtteil Manhattan ist frei erkundbar und enthält unzählige versteckte Items wie goldene Legosteine, die darauf warten, von euch entdeckt zu werden. Insgesamt dürft ihr die Welt mit knapp 150 Figuren aus allen Bereichen des Marvel-Universums durchstreifen. Jeder Protagonist, sei es Iron Man, Hulk, Spiderman, Howard the Duck oder Marvel-Schöpfer Stan Lee(!), verfügt dabei über ein einzigartiges Arsenal an verschiedenen Fähigkeiten. Während etwa Iron Man frei durch die Lüfte sausen kann, ist es großen Brocken wie dem Hulk vorbehalten, bestimmte Gegenstände und Wände zu zerstören. Den Großteil der Figuren müsst ihr aber freilich erst im Verlauf der Story freispielen.

Flotter Dreier

Die handlungsrelevanten Missionen spielen sich großteils abseits der offenen Oberwelt ab. Von Manhattan aus bekommt ihr Zugang zu insgesamt 15 in sich abgeschlossenen Levels. Beim ersten Durchgang seid ihr dabei stets mit einer festen Dreier-Gruppe von Helden unterwegs. In Level 4 namens The Raft, welcher uns gezeigt wurde, handelt es sich dabei etwa um Wolverine, Hulk und Iron Man. Um voranzukommen, müsst ihr die verschiedenen Fähigkeiten des Trios geschickt einsetzten, um Umgebungsrätsel zu lösen. Einmal geschafft, könnt ihr jederzeit in die Levels zurückkehren und sie mit einer beliebigen Riege an Helden bestreiten. Zumeist ist es in den Missionen eure Aufgabe, eine Gruppe von Marvel-Bösewichten zu verfolgen und ihnen im letzten Abschnitt des Levels Saures zu geben. Manche der Story-Missionen werden auch direkt in der Hub-World stattfinden. Zudem existieren versteckte Bonuslevels, die von Deadpool als Erzähler humorvoll begleitet werden.

Big Apple, zweiter Stock

Über Manhattan schwebt der aus dem *Avengers*-Film bekannte Helicarrier, der eine Art Einsatzbasis für eure Helden darstellt. Hier könnt ihr etwa diverse Einstellungen des Spiels bearbei-

INTERVIEW MIT MATT ELLISON

Matt Ellison, Producer von *Lego Marvel Super Heroes*, zeigte uns nicht nur einige Abschnitte aus dem Spiel, sondern stand uns auch für ein Interview zur Verfügung.

N-ZONE: Wie groß wird der Umfang von *Lego Marvel Super Heroes*?
Matt: Es wird etwa zehn bis zwölf Stunden dauern, die Story des Spiels zu beenden. Um alle Items zu sammeln, wird man aber gut 30 Stunden benötigen. Es ist ein ziemlich großes Spiel!

N-ZONE: Wie wird sich *Lego Marvel Super Heroes* von den anderen Lego-Spielen unterscheiden?
Matt: Wir haben einen starken Fokus darauf gelegt, dass sich jeder der knapp 150 Marvel-Helden so anfühlt, wie man es erwartet. Die Spielmechanik der einzelnen Figuren wird sich stark unterscheiden.

N-ZONE: Orientiert sich das Game mehr an den Filmen oder den Comics?
Matt: Es ist eine bunte Mischung aus sämtlichen Bereichen des Marvel-Universums. Ich denke, Fans aller Sparten werden zufrieden sein.

N-ZONE: Wird es Anspielungen auf kommende Marvel-Filme geben?
Matt: Definitiv! Ich kann in dieser Hinsicht nicht zu viel verraten, aber viele Figuren aktueller oder zukünftiger Filme, etwa Wolverine aus *Wolverine: Weg des Kriegers* oder Rocket Racoon aus *Guardians of the Galaxy*, stehen im Spiel als Figuren zur Verfügung.
N-ZONE: Wie ausgeprägt war die Zusammenarbeit mit den Comic-Zeichnern und den Filmemachern?
Matt: Wir haben nicht mit den Comic-Künstlern direkt zusammengearbeitet, aber dafür mit Marvel. Die Leute dort haben ein riesiges Wissen über ihr Comic-Universum. Sie haben und sowohl bei der Gestaltung der Story als auch bei der Auswahl der Helden geholfen.

N-ZONE: Welche Ideen aus *Lego Marvel Super Heroes* werdet ihr auch in zukünftigen Spielen verwenden?
Matt: Man lernt bei der Entwicklung jedes Spiels etwas Neues dazu. Bei *Lego Marvel Super Heroes* haben wir erstmals Figuren wie den Hulk inkludiert, welche größer als normale Lego-Figuren sind. Diese spielen sich deutlich anders als bisherige Figuren.

N-ZONE: Wie wichtig ist der Mehrspieler-Part für das Spielerlebnis?
Matt: Der lokale Koop-Modus ist generell einer der wichtigsten Aspekte der Lego-Spiele. Für einen familienfreundlichen Titel wie unseren ist die Möglichkeit des Zusammensitzens und gemeinsamen Spielens einfach ideal. Darum entwickeln wir die Spiele auch um dieses Feature herum.

N-ZONE: Wen du die freie Auswahl hättest: Welche Lizenz würdest du gerne mit Lego kombinieren?
Matt: Was mir gefallen würde, wäre eine Lego-Aliens-Variante. Ich weiß aber nicht, ob man diese Lizenz auch irgendwie kinderfreundlich umsetzen kann. (lacht)

N-ZONE: Was gefällt dir besser: das DC-oder das Marvel-Universum?
Matt: (lacht) Diese Frage darf ich dir leider nicht beantworten. Die sind beide großartig! Ich glaube, mit dieser Antwort bin ich auf der sicheren Seite.

Habt ihr einen Level abgeschlossen, so könnt ihr ihn mit jeder beliebigen Figur erneut spielen. Da hüpft Wolverine dann schon auch mal über Thors Heimatplanet Asgard.

In die Riege der Film-Avengers hat Spiderman es aus lizenztechnischen Gründen nicht geschafft. Im Spiel kommen er und Bösewichte wie Sandman jedoch trotzdem vor.

ten, das Aussehen eurer bereits freigespielten Figuren anpassen und mittels der gesammelten goldenen Lego-Blöcke Items kaufen. Wir nehmen an, dass ihr von hier aus auch auf schon absolvierte Missionen zugreifen können werdet. Alles in allem verspricht *Lego Marvel Super Heroes* ein weiteres gelungenes Bauklötzchen-Abenteuer zu werden – nicht nur für Comic-Fans.

Lukas Schmid

MEINUNG
Lukas Schmid

„Bis jetzt hat mich noch kein *Lego*-Abenteuer enttäuscht."

Die *Lego*-Titel gehören bestimmt nicht zu den anspruchsvollsten oder revolutionärsten Games in der Spiele-Welt. Das doch recht simple Gameplay rund ums Klötzchensammeln und Durch-die-Levels-Springen hat sich seit dem ersten *Lego Star Wars* nur geringfügig geändert. Wovon die Spiele aber reichlich haben, ist Charme, Humor und vor allem Liebe zum Detail. Trotz inzwischen zahlreicher Ableger fühlt sich jedes neue Baustein-Abenteuer immer wieder überraschend frisch an. Es macht einfach jedes Mal wieder Spaß, den Lego-Pendants der aus Film und Comics bekannten Figuren in den unterhaltsamen Zwischensequenzen zuzusehen. Besonders im Mehrspielermodus haben es die Games gewaltig in sich! Der langen Rede kurzer Sinn: Ich freue mich schon auf die Marvel-Hüpferei!

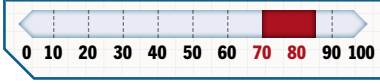
Der Grüne Kobold ist einer der bekanntesten Marvel-Bösewichte überhaupt. In *LEGO Marvel* muss nicht nur Spiderman, sondern die gesamte Heldentruppe gegen ihn antreten.

INFOS

Hersteller: Warner Bros. Interactive Entertainment
Entwickler: Traveller's Tales
Alternative: Lego City Undercover
Termin: 15. November 2013

Screen-Info: Die Bilder hat uns der Publisher Warner Bros. zur Verfügung gestellt – sie entsprechen der Spielegrafik.

WERTUNGSTENDENZ



So kann das aussehen, wenn eine Mii-Athletin würfelt und kurz darauf über das Spielbrett zieht. Ran an den ersten Platz!

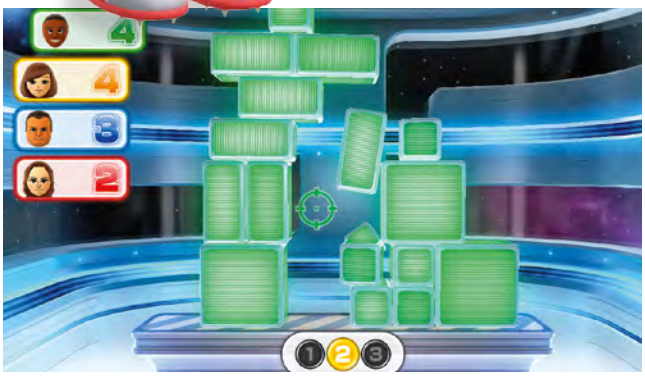
Wii PARTY U

Geschicklichkeit Nur weil Iwata-san stets einen zurückhaltenden Eindruck macht, heißt das nicht, dass Nintendo keine fetten Feten feiern kann!

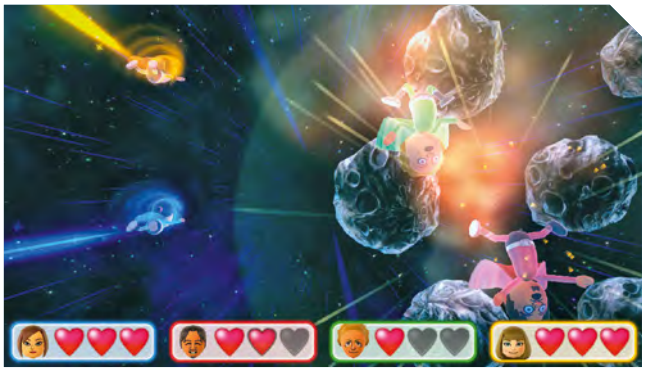
Herrscht ein Mangel an Partyspielen und Minigame-Sammlungen für die Wii und die Wii U? Wohl eher nicht. Herrscht ein Mangel an GUTEN Partyspielen und Minigame-Sammlungen für die Wii und die Wii U? Wohl eher schon. Gerade Daumensportler, die bereits bei Nintendos Vorgängerkonsole mit an Bord waren, werden sich noch mit Grausen an die nicht enden wollende Lawine aus Party-Schrottsoftware erinnern, die wir während der letzten zwei Wii-Jahre ertragen mussten. Wie verbessert man so eine Situation? Ganz einfach: Man lässt den Chef persönlich ans Mischpult!

Mit dem Mii durch die Wii

Mit diesem Chef ist natürlich Nintendo gemeint, der mit seinem hauseigenen Entwicklungsstudio Nd Cube einem echten Fetenspiel-Experten die Entwicklung von *Wii Party U* an die Hand gegeben hat. Zwar können die Kollegen bei Nd Cube noch keine fertigen Spiele für Nintendos aktuelles Flaggschiff vorweisen, dafür hat die Tokioter Softwareschmiede bereits reichlich Erfahrung mit anderen Systemen sammeln dürfen. Das 3DS-Spiel *Mario Party: Island Tour* stammt zum Beispiel ebenso von Nd Cube wie die beiden Wii-Games *Mario Party 9* und vor allen Dingen *Wii Party*. Die ersten Unterschiede zu *Wii Party U* finden sich in eurer Spielfigur. Durftet ihr in den älteren Games noch in die Haut von Mario, Luigi, Peach und Co. schlüpfen und so den König der Kellerfete ausmachen, geht ihr in *Wii Party U* mit euren selbstdesignten Miis an den Start. Noch persönlicher kann eine Spielfigur wohl kaum sein, zumal die bis zu vier teilnehmenden Akteure ihr virtuelles Wii-U-Konterfei nicht nur auf den Spielbrettern bewundern dürfen, sondern auch in den Minigame-Disziplinen selbst. Satte 80 der kleinen Spiele hat uns Nintendo versprochen – das ist eine starke Zahl!



Noch gibt es keine genauen Infos zum Funktionsumfang der Nintendo-Network-Unterstützung – abgesehen von der Möglichkeit, Highscores online zu stellen.



Die bunte Mischung macht's! Damit während der Minigames keine Langeweile aufkommt, sollten sich die einzelnen Disziplinen auch optisch stark unterscheiden.

TABLETOP-MINISPIELE

So wird klassische Hausmannskost neu und praktisch angerichtet: Nd Cube und Nintendo bringen leckere Brettspiele zurück auf den Tisch!

Gesellschaftsspiele gibt es schon seit Go, Schach und Mah-Jongg. Neu dazugekommen sind auf Konsolen lediglich Controller, Storm und Software. Verloren gegangen ist dafür meist die haptische Komponente, die viel vom Reiz eines klassischen Brettspiels ausmacht. Das Beste aus beiden Welten will Nintendo nun mit *Wii Party U* vereinen. Nd Cube präsentiert euch voller Stolz: Tabletop-Games! Diese besonderen *Wii Party U*-Titel könnt ihr wie ein normales Brettspiel auf eurem Tisch zocken. Dazu wird das Gamepad einfach flach auf eine Oberfläche eurer Wahl gepackt und von beiden Mitspielern gleichzeitig bedient. Im Grunde keine schlechte Idee – denkt nur mal daran, was für klassische Titel das Gamepad in Zukunft ebenfalls simulieren könnte. Spiele wie *Dame*, *Monopoly* oder *Risiko* kommen allesamt ohne große, komplizierte oder häufige Bewegungen aus, da es bei ihnen hauptsächlich auf Strategie und Taktik ankommt. Andererseits produzieren gerade die beiden letztgenannten Games in Papierform oft einen riesigen Saustall, den es nach einer gemütlichen Runde aufzuräumen gilt. Mit den passenden Lizenzen hätte diese Idee echt Potenzial!

Schnell erklärt, zügig begriffen und sofort am Controller umsetzbar – so sieht das perfekte Gameplay eines Party-Minispiels aus. Wir sehen uns das ganz genau an!

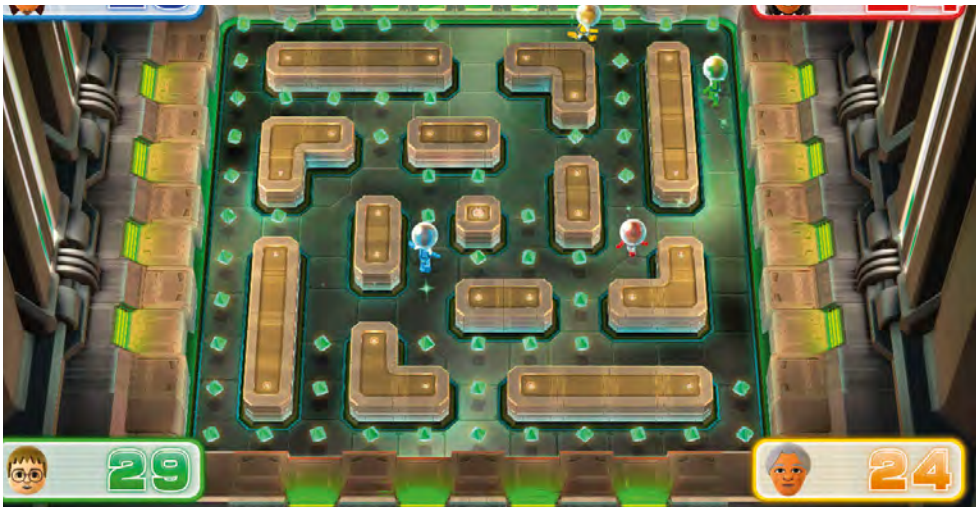
Stabhochsprung gehört seit *Tiny Toon Adventures: Wild & Wacky Sports* zu Nintendo-Partyspielen wie die Mütze zu Marios Haarpracht! Macht halt einfach Spaß.

Fordernde Feiern feiern!

In dieser mächtigen Sammlung befindet sich auch eine Gruppe ganz besonderer Disziplinen, in denen zwei Teilnehmer entweder kooperativ oder gegeneinander spielen können, indem sie sich einfach das Wii-U-Gamepad schnappen, auf einen Tisch legen und so ein simuliertes Brettspiel zocken. Mehr zu den Tabletop-Titeln wie Baseball oder Fußball könnt ihr oben in unserem Kasten nachlesen. Als praktisch erweist sich auch die Miiverse-Anbindung, wo alle virtuellen Athleten auf Wunsch ihre Bestleistungen online stellen dürfen; da Party- und Minigames insbesondere von ihrem Wettkampfcharakter leben, ist so ein zusätzlicher Spielanreiz gerade in einem älteren Wii-U-Freundeskreis sehr willkommen!

Die Party fällt ins Wasser

Den Löwenanteil der 80 Games machen aber auch weiterhin die Kombinationsspiele aus Gamepad, Wiimote(s) und Fernsehbildschirm aus. Und hier hat sich Nintendo wirklich eine Menge einfallen lassen! Da gibt es etwa ein Minigame namens *Gesucht und Gefunden*, in dem ein Spieler sich mittels Gamepads in der Gegend umblicken und den Mitspielern seine Umgebung beschreiben muss. Diese haben dann die Aufgabe, ihren Kameraden inmitten des Levels ausfindig zu machen. Ebenfalls wirklich drollig ist die Disziplin *Fingerakrobatik* – hier werden einige Wiimotes und das Gamepad zu einer großen gemeinsamen Fläche zusammengeschoben, auf der alle Mitspieler dann bestimmte Knopfkombinationen gedrückt halten müssen, ohne abzurutschen. Dieses Gummimensch-Konzept kennt ihr vielleicht von dem Brettspiel-Evergreen *Twister*, nur dass in der Wii-U-Version ausschließlich die Finger zum Einsatz kommen. Am genialsten fanden wir aber das Minigame *Wasserträger*: Hier wird das Gamepad auf den Boden gelegt, mit der Wiimote virtuelles Wasser aus dem Pad geschöpft und dann auf dem Bildschirm in eine simulierte Kanne gefüllt. Genial unterhaltsam! **Benjamin Kegel**



Natürlich spielen auch Kult-Games eine wichtige Rolle auf der Feier! Na, welcher Arcade-Klassiker stand hierfür wohl Pate?

MEINUNG
Benjamin Kegel

Nintendo kennt keinen solchen Zustand wie „Uns fällt nichts mehr ein!“

Als ich zum ersten Mal die Präsentation von *Wasserträger* gesehen habe, hätte ich mich vor Lachen fast weggeschmissen! Dabei sollte ich von Nintendo dieser Tage reichlich Kreativität im Umgang mit der Wii U gewohnt sein, schließlich durfte ich vor einigen Monaten ja bereits den Test zum sehr ähnlich aufgestellten *Game & Wario* übernehmen. Am meisten Spaß hatte ich dort mit den vier Minispielen aus dem Party-Modus – unsere gesamte Redaktion saß stundenlang zusammen und hat nichts anderes als *Fruit*, *Artwork* und *Islands* gezockt. Allein die Vorstellung, dass mich mit *Wii Party U* eine komplette Sammlung aus 80 dieser erfrischend-inspirtierten Games erwarten könnte, löst bei mir ein Dauergrinsen im Gesicht und ein Kribbeln in den Daumen aus. Und lange warten muss ich bis zum Test ja auch nicht mehr!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nd Cube
Alternative: Game & Wario
Termin: 25. Oktober 2013

Screen-Info: Die Bilder stammen zum ersten und letzten Mal von Nintendo, in der nächsten N-ZONE sollten wir euch bereits den Test vorstellen dürfen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY
DUAL DESTINIES

Geschicklichkeit Eine Preview-Version des fünften, Download-exklusiven *Ace Attorney*-Spiels durften wir bereits ausführlich anspielen. Hier erhaltet ihr nun ein paar detaillierte Einblicke!

Der Phönix erhebt sich: Acht Jahre sind vergangen, seit Staranwalt Phoenix Wright seine Anwaltsmarke aufgrund übler Verleumdung verloren hat. Nun ist sein guter Ruf wiederhergestellt und er kehrt zurück ins Geschäft – oder, besser gesagt, vor Gericht. Doch diesmal hat er zwei weitere Mitarbeiter an seiner Seite: Apollo Justice, den Protagonisten aus *Ace Attorney 4*, und Athena Cykes, eine junge Frau, die erst kurz zuvor in Europa ihren Abschluss zur Anwältin gemacht hat, was sich an ihrer Sprechweise bemerkbar macht: Oft wirft sie spanische, französische oder deutsche Phrasen in ihre Gespräche ein. Doch dies ist leider alles an Übersetzung, was wir bekommen werden: Der komplette Bildschirmtext und alle Cutscenes sind auf Englisch gehalten. Das Problem ist, dass man schon über ein ziemlich großes Vokabular (vor allem

Simon Blackquill sitzt wegen Mordes im Gefängnis. Und dennoch wird er im Spiel als gnadenloser Staatsanwalt fungieren.

Fans wünschen sich schon seit Jahren einen *Ace Attorney*-Anime. Zumindest bekommen wir mit den Cutscenes nun etwas ähnliches.

Es scheint zu einem Zerwürfnis zwischen den Charakteren zu kommen. Doch dieses Rätsel wird erst im späteren Verlauf der Geschichte aufgeklärt.

Apollo spürt, wenn jemand lügt. Er kann denjenigen mit geschärftem Blick auf kleine verräterische Gesten untersuchen und so die Wahrheit aufdecken.

in der Rechtssprache) verfügen muss, um das Spiel ohne Einschränkungen genießen zu können. Denn dass das Spiel selbst großartig ist, daran besteht kein Zweifel: Die wunderbar schrägen Charaktere, die teilweise abgedrehte, doch auch extrem spannende Geschichte und die wundervolle Selbstironie bescheren dem Spieler Lachanfälle wie Kopfzerbrechen gleichermaßen. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei von Fall zu Fall an: Zu Beginn bekommt ihr noch massig Hilfestellungen und Hinweise, doch je weiter die Geschichte fortschreitet, desto komplexer wird die Handlung und desto gewiefter die Zeugen und ihre Aussagen.

Neuerungen

Es sind eine ganze Reihe neuer Charaktere im fünften Ableger der Reihe hinzugekommen, doch auch einige alte Bekannte erhalten einen Gastauftritt, was natürlich die Fans sehr erfreuen dürfte. Die Game-Mechanik hat sich deutlich weiterentwickelt, wodurch die Bedienung deutlich einfacher wird – zusätzlich sind auch viele neue Spielelemente hinzugekommen. Das bedeutendste ist dabei die Fähigkeit von Athena, die anhand der Schwingungen in der Stimme eines Menschen herausfinden kann, ob er einen inneren Zwiespalt verspürt. Beispielsweise kann Athena bei einer Aussage über ein Geschehen, während dem eigentlich nur Furcht verspürt worden sein kann, auch ein bisschen Freude erkennen. Da das Gesagte den Emotionen widerspricht, kann die Anwältin nun nachfragen, was dieses unerwartete Gefühl bedeutet. Das klingt erst einmal recht kompliziert, doch im Spiel selbst ist es sofort nachvollziehbar. Um eines jedoch klarzustellen: Die *Ace Attorney*-Spiele lebten seit jeher von den Charakteren, der Story und den Witzen, nicht von rasantem und detailreichem Gameplay, auch wenn die zahlreichen animierten Cutscenes den sonst recht statischen Spielablauf doch auflockern. Das Spiel besteht zu 80 Prozent aus Lesen, der Rest aus dem Untersuchen der Tatorte, dem Aufdecken von Geheimnissen und Cutscenes. Logikfreunden und Hobbyermittlern mit guten Englischkenntnissen steht hier ein großartiges Spiel bevor. Leute, die jedoch Action und Kämpfe – abseits von Wortgefechten – suchen, werden sich jedoch wahrscheinlich langweilen.

Stefanie Groß

Im zweiten Fall geht es um asiatische Mythologie und Fabelwesen. Das ganze Ambiente verdeutlicht dies zusätzlich.

MEINUNG
Stefanie Groß

„Schon das Wenige, das ich anspielen durfte, hat meine Vorfreude auf dieses Spiel noch weiter angefacht!“

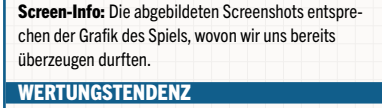
Hatte ich zuvor bereits Bedenken wegen Phoenx' Charakter, so durfte ich nun feststellen, dass den Entwicklern eine gute Mischung aus dem neuen und dem alten Phoenix geglückt ist. Auch die neuen Charaktere sind wie gewohnt schräg und teilweise sehr extravagant, fügen sich also perfekt ins *Ace Attorney*-Universum ein. Auch der neue Staatsanwalt Simon Blackquill bietet wieder einen fordernden Antagonisten, der einem das Leben mit seinen psychologischen Tricks (und seinem angreifenden Falken) schwer macht. Ich hoffe nur, dass das Spiel trotz rein englischer Texte auch in Europa gut genug ankommt, um Capcom davon zu überzeugen, sich das nächste Mal vielleicht auch um eine Übersetzung für uns zu bemühen.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Capcom
Alternative: Frühere Ace-Attorney-Spiele (DS)
Termin: 24. Oktober 2013

Screen-Info: Die abgebildeten Screenshots entsprechen der Grafik des Spiels, wovon wir uns bereits überzeugen durften.

WERTUNGSTENDENZ



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht. Bei der Wii U und dem 3DS kommt zudem der Wii-U- beziehungsweise der 3DS-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel Gebrauch von den besonderen Features der Konsole oder des Handhelds macht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

New Super Mario Bros. U

Termin: 30. November 2012
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: Ab 0 Jahren
Preis: Ca. 59,- Euro

GRAFIK 7
Die Grafikqualität und der Stil sind gewohnt gut, obwohl einiges mehr drin gewesen wäre!

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Viele der *Mario*-typischen Musikstücke sind aus den Vorgängern der Reihe bekannt und wurden recycelt.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☐ **WiiFB:** ☑
Besonderheiten: Touchscreen
Wie in den anderen Ablegern der Reihe funktioniert die Steuerung tadellos und präzise.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel (1 Stufe)
Speichersystem: Weltkarte (automatisch)
Spielerische Innovationen sind Mangelware, das Spiel zu leicht und der Umfang nur ausreichend.

MEHRSPIELER 8
Spieler Online: - **Spieler Offline:** 5
Der Offline-Mehrspielermodus, bei dem bis zu 5 Spieler gleichzeitig antreten können, ist gewohnt spaßig.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich Mario in HD-Auflösung
- ✚ Frische Weltkarte (mit Miiverse!)
- ✚ Zeitlos gutes Gameplay …
- ▬ … aber langsam wird's fad
- ▬ Musik überwiegend recycelt
- ▬ Viele Wii-Fernbedienungen nötig

WiiU-FAKTOR 4
Das Wii U GamePad kommt als Bildschirm und im Mehrspielermodus zum Einsatz. Miiverse ist gut integriert.

WERTUNG/FAZIT

85

„Guter Einstand des Nintendo-Klempners auf der Wii U – mit Luft nach oben."

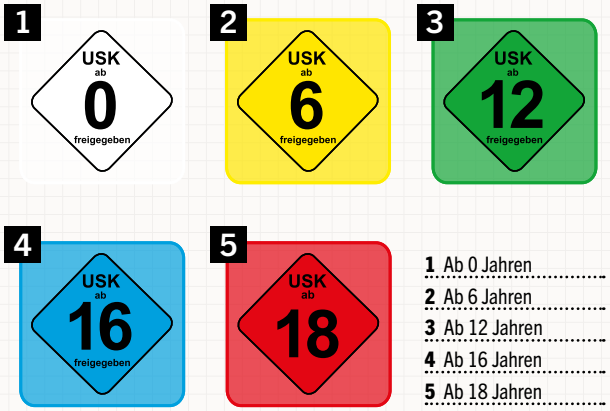
ICONS

N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten, bekommen die Hit-Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist euch auf weitere Inhalte wie Screenshots, Videos oder Interviews auf unserer Webseite www.n-zone.de hin.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

THOMAS EDER (36, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: The Wind Waker HD (Wii U)
Hört gerade: Ice Cube – The Predator, EMA – Past Life Martyred Saints
Sieht gerade: Endless Summer 2
Und sonst: Neben dem Wii-U-*Zelda* wird derzeit im Hause Eder überwiegend *GTA V* und *FIFA 14* auf der PS 3 gezockt. Doch bald ist's mit der Zockerei für ein paar Tage vorbei: Im Urlaub kommt endlich mal wieder das Surfbrett zum Einsatz und außerdem wird ordentlich bei subtropischen Temperaturen entspannt.

SEBASTIAN STANGE (31, Redakteur)

Hört gerade: Allerlei Krimi-Hörspiele
Liest gerade: Sci-Fi-Klassiker (Asimov & Co.)
Spielt gerade: … mit Analog-Kameras rum
Und sonst: Der Herbst ist da: Kälte, Nässe und Dunkelheit. Spaß macht er dennoch. Wenn die Sonne scheint, wenn das Laub sich verfärbt und wenn man tolle Wandertouren bewältigt – etwa in Slowenien. Wart ihr da schon mal? Ich bin begeistert: Land, Leute und Natur sind allesamt sympathisch. Und Knoblauch als Grund-Gewürz für alles? Wario würde es lieben!

UWE HÖNIG (39, Redakteur)

Spielt gerade: The Wind Waker HD (Wii U)
Hört gerade: Sensation – The Ocean Of White (Boston Dance Mix)
Sieht gerade: Fast & Furious 6 (Blu-ray)
Und sonst: Kurz vor der Europa-Veröffentlichung der Xbox One und der Playstation 4 steigt die Spannung auf dem Konsolenmarkt! Eventuell greif ich bei letzterem System ebenfalls zu. Aber zunächst schau ich mir das Release-Spektakel aus der Ferne an, während ich gemütlich noch eine Runde *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* auf Wii U zocke!

BENJAMIN KEGEL (31, Redakteur)

Spielt gerade: Guild Wars 2 (PC), Breath of Fire 2 (Virtual Console)
Hört gerade: … aus gegebenem Anlass den *Breath of Fire*-2-Soundtrack.
Sieht gerade: *Gravity* im Kino – ich bin ein totaler Weltraum-Freak, da lasse ich mir dieses Teil nicht entgehen.
Und sonst: So, jetzt langt's aber mit der elenden Verschieberei! Sehr geehrte Kollegen bei Square Enix: Wenn ihr die Wii-U-Version von *Deus Ex: Human Revolution* jetzt noch weiter durch den Kalender jagt, muss ich es noch mal auf der PS3 zocken.

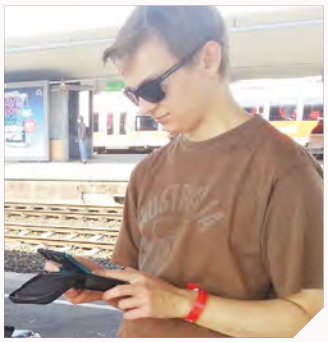
MARCO CABIBBO (29, Redakteur)

Spielt gerade: Etrian Odyssey IV (3DS)
Hört gerade: *Seiken Densetsu II OST* im Auto
Sieht gerade: BlazBlue Alter Memory, Kill la Kill, Coppelion, Valvrave Season 2
Und sonst: Neue Figuren braucht das Land! Nicht nur wird bald eine schöne Samus Aran hier im Büro stehen, auch Noel Vermillion und die Hexe Metallica sind auf dem Bestellschein gelandet. Echt schade nur, dass es bis Dezember und April noch so lange hin ist. Meine selbst gebauten Gundam Suits warten schon.

DAVID MOLA (32, Layout)

Spielt gerade: Diablo 3 (PC)
Hört gerade: *Haken – The Mountain*, die neue Scheibe von *Dream Theater* und eine Neuentdeckung namens *Glass Kites*.
Sieht gerade: … das letzte Drittel einer beeindruckenden Formel-1-Saison. Was Herr Vettel dieses Jahr da mit der Konkurrenz abzieht, ist erstaunlich, Respekt!
Und sonst: Neulich durfte ich endlich mal mit einem Gokart die Piste entlang heizen und habe mich wohl nicht so schlecht angestellt fürs erste Mal. Ein großer Spaß, auch ohne Bananen und dergleichen!

MAX DREWS (20, freier Mitarbeiter)



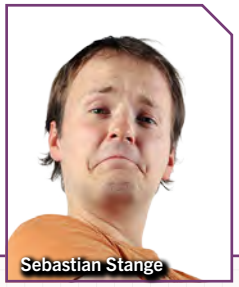
„Spielt" gerade: Nintendo Land (Wii U) – immer wieder gut für Mehrspielerspaß!
Hört gerade: Alligatoah
Sieht gerade: Under the Dome
Und sonst: Auf Messen bin ich immer gern, Ende September habe ich mich auf der RehaCare in Düsseldorf rumgetrieben. Ganz schön spannend, welche Hilfsmittel den Alltag von Menschen mit Behinderung mittlerweile maßgeblich vereinfachen – sogar Videospiele kann man mit manchen Bedienungshilfen immer besser steuern!

LUKAS SCHMID (25, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: GTA V (PS3), The Legend of Zelda: The Wind Waker HD (Wii U)
Hört gerade: Die diversen Radiostationen von *GTA V* – einfach einmalig!
Sieht gerade: Breaking Bad – Season 2, Part 2, Star Trek: Into Darkness
Und sonst: Es gibt so viele schöne Dinge, die man statt Hausarbeiten zu schreiben für die Uni machen kann. Zum Beispiel den Rasen mähen (siehe Bild), gegen die Decke starren, alle Herzteile in *The Wind Waker HD* sammeln oder die Definition des Wortes Prokrastination googeln.

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei


Sebastian Stange

Thomas Eder

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Sebastian Stange	Thomas Eder	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Zelda: Wind Waker HD	Zelda: Wind Waker HD	Mega Man X	Breath of Fire II
FLOP-TITEL	Star Wars Pinball (3DS)	–	Milon's Secret Castle	Milon's Secret Castle

Zelda: Wind Waker HD (Wii U)
Ø Wertung: 8,5 // Test S. 38

Für mich ist es nach *A Link to the Past* das zweitliebste *Zelda*-Abenteuer. Ich mag die ausdrucksstarken Gesichter, die zauberhafte Story sowie das Gefühl, eine neue Welt zu entdecken. In HD eine Pracht! **9**

Sehr schön: Ich bin bereits fleißig am Spielen und rundum begeistert. Die Story fesselt mich auch noch ein zweites Mal, die Grafik, die neuen Features und die tolle Atmosphäre sind einfach super! **9**

Nintendo legt gerne mal alte *Zeldas* neu auf, aber selten mit so einem großen Aufwand wie hier. Viele Schwachpunkte wurden ausgemerzt, die Grafik wunderschön aufpoliert. So macht man es richtig. **9**

Auf die Gefahr hin, hier von der Redaktion über das Layout bis zum Lektorat ein paar Schläge in den Nacken zu bekommen – ich konnte mit *Zelda* noch nie etwas anfangen, auch wenn die Spiele noch so brillant sind. **7**

Pokémon X und Y (3DS)
Ø Wertung: 8,3 // Test S. 44

Wie ihr wisst, fehlt mir Spielerfahrung mit der Reihe. Wohl aber kann ich Nintendo für ihre gelungene Modernisierung loben. Technisch wie spielerisch hat sich hier richtig was getan. Für Fans sicher klasse! **???**

Dem ersten richtigen *Pokémon*-Rollenspiel für den 3DS kann sogar ich in die Jahre gekommener Gamer etwas abgewinnen. Die Spielmechanik funktioniert wie zuvor einwandfrei, die Technik ist endlich zeitgemäß! **9**

Ich bin überrascht: Endlich hat sich im *Pokémon*-Lager mal etwas getan. Für die Liste an Neuerungen habe ich hier gar nicht genug Platz, daher halte ich mich kurz. Saubere Arbeit, vor allem in der kurzen Zeit. **8**

Nach längerer *Pokémon*-Absenz meinerseits werde ich mit *X/Y* vielleicht doch mal wieder ein Taschenmonster-Spiel etwas länger ausprobieren. Hier gibt es echt viele neue Gameplay-Elemente zu entdecken. **8**

Shin Megami Tensei: Soul Hackers (3DS)
Ø Wertung: 7,25 // Test S. 50

Eine seltsame Idee, ausgerechnet einen Sega-Saturn-Klassiker für 3DS neu aufzulegen. Aber auch eine tolle Gelegenheit, die Anfänge der *Shin Megami Tensei*-Reihe kennenzulernen. Ein gutes RPG ist's außerdem! **8**

Nach *Etrian Odyssey* kommt schon wieder ein heftig komplexes RPG mit enormem Tiefgang. Ich hab mich etwas reingespielt, hab aber nach wenigen Stunden aufgegeben. Mir fehlt einfach die Zeit … **7**

Aktuell bin ich in *EO4* noch dabei, den Fallen One und Warped Savior zu killen. Könnte auch noch ein wenig andauern. Danach ist *Soul Hackers* aber einer der nächsten Kandidaten für kalte Herbstabende. **7**

Moment mal … das kenn ich doch?! Hab ich *SH* nicht schon im Frühling auf einer US-Releaseliste gesichtet? Na gut, es ist ein ziemlich wuchtiges RPG, vielleicht hat die Deutschlandreise deshalb so lange gedauert. **7**

Inazuma Eleven 3 (3DS)
Ø Wertung: 7,0 // Test S. 52

Es sieht so aus, als ob wir mit der Spielereihe einen neuen Dauergast auf Nintendo-Handhelds vor uns haben. Mir ist das recht, auch wenn das 3DS-Debüt spielerisch nicht viel Neues bietet. Spaß macht es! **7**

Ein gelungener Einstand auf dem 3DS: Die spielerischen Neuerungen haben mich zwar nicht vom Hocker gehauen, dafür taugen mir die Grafik und nach wie vor die taktischen Elemente des guten Gameplays. **7**

Das *Kickers* der heutigen Jugend stellt zweifelsohne *Inazuma Eleven* dar. Nostalgie-Flashbacks stellen sich also schnell ein. Wer die später auch haben möchte, hat bei *Inazuma Eleven* immer einen guten Partner. **7**

Kickers und *Die tollen Fußballstars* hab ich mir schon vor 15 Jahren gegeben – und auch wenn ich mir selbst damals mitunter an den Kopf fassen musste, gehen Fußball und Seifenoper echt gut zusammen! **7**

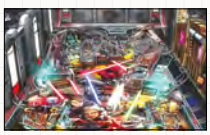
Mega Man X (Wii U Virtual Console)
Ø Wertung: 8,75 // Test S. 62

Ja, es ist spielerisch ein absolut gelungenes Hüpfspiel, ein zeitloser Klassiker. Aber ich mag den 8-Bit-Mega-Man einfach lieber. Er ist der echte. Den SNES-Look des Spiels mag ich einfach nicht so recht. **8**

Mega Man war für mich so eine Sache: Einerseits macht mir das Gehüpfe Spaß, andererseits rege ich mich irgendwann über den Schwierigkeitsgrad auf. Trotz meiner Unfähigkeit ist's ein cooles Game! **8**

Meine Schwärmereien bezüglich *Mega Man X* habt ihr ja schon öfters in vergangenen Ausgaben lesen können. Was soll ich also hier noch groß erklären? Absolutes Meisterwerk von Capcom. **10**

MMX hab ich bis heute als SNES-Cartridge bei mir zu Hause im Regal stehen – dieses herrlich runde Actionspiel macht immer noch einen Heidenspaß, auch auf der VC! Habt ihr schon den Hadouken entdeckt? **9**



Star Wars Pinball (3DS eShop)
Ø Wertung: 5,25 // Test S. 64

Auf Wii U oder anderen HD-Konsolen kann die Flipper-Software punkten, auf dem 3DS hingegen krankt sie an mieser Technik, Physikaussetzern und unbequemer Steuerung. Spielt lieber eine andere Fassung! **6**

Ich mag Flipper-Games, aber *Star Wars Pinball* hat mich etwas enttäuscht. Würde die Physik einwandfrei funktionieren, hätte ich mehr Spaß gehabt, aber so ist's unterm Strich nur Mittelmaß. **6**

Ich kann *Star Wars* 1:1 nachsprechen und beteilige mich an jeder „Han Shot First"-Diskussion, aber mit Verwurstungen wie dieser hier kann ich nichts anfangen. Dann doch lieber an einem echten Automaten. **4**

Dass ein Rennspielfan seine 73 Traumwagen nicht real in die Garage stellen kann, verstehe ich ja. Aber Flipper spielt man am Automaten. Punkt. Meinetwegen auch auf der Konsole, aber nicht auf dem Handheld. **5**

RAGE OF STORMS

NEU!

KOSTENLOS!

SPIELE

„RAGE OF STORMS“

JETZT KOSTENLOS AUF

www.rageofstorms.de

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii U und den Nintendo 3DS.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober		
Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft	30. Oktober | 2013
Deus Ex: Human Revolution Director's Cut	Square Enix	25. Oktober | 2013
Just Dance 2014	Ubisoft	1. Oktober | 2013
The Legend of Zelda: The Wind Waker HD	Nintendo	4. Oktober | 2013
Phineas & Ferb	505 Games	4. Oktober | 2013
Skylanders: Swap Force	Activision	18. Oktober | 2013
Sonic Lost World	SEGA	18. Oktober | 2013
Spongebob Schwammkopf: Planktons Fiese Robo-Rache	Activision	11. Oktober | 2013
Wii Party U	Nintendo	25. Oktober | 2013
Zumba Fitness World Party	505 Games	24. Oktober | 2013
November		
Angry Birds Star Wars	Activision	1. November | 2013
Barbie Dreamhouse Party	Namco Bandai	22. November | 2013
Batman: Arkham Origins	Warner Interactive	1. November | 2013
Ben 10: Omniverse 2	Namco Bandai	22. November | 2013
Call of Duty: Ghosts	Activision	5. November | 2013
Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive	15. November | 2013
Mario & Sonic bei den Olymp. Winterspielen: Sochi 2014	Nintendo	8. November | 2013
Monster High: 13 Wünsche	Namco Bandai	1. November | 2013
Super Mario 3D World	Nintendo	November | 2013
Watch Dogs	Ubisoft	21. November | 2013
Young Justice: Vermächtnis	Warner Interactive	22. November | 2013
2013/2014		
Art Academy	Nintendo	Nicht bekannt
Bayonetta 2	Sega	2014
Donkey Kong Country: Tropical Freeze	Nintendo	2014
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Mario Kart 8	Nintendo	Frühjahr | 2014
Project Cars	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	6. Dezember | 2013
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	Nicht bekannt
Super Smash Bros.	Nintendo	2014
The Legend of Zelda	Nintendo	2014
Wii Fit U	Nintendo	Winter | 2013
Yarn Yoshi	Nintendo	Nicht bekannt
Nintendo eShop Wii U		
A World of Keflings	NinjaBee	Nicht bekannt
Ballpoint Universe	Arachnid Games	Nicht bekannt
Coaster Crazy Deluxe	Frontier Developments	Nicht bekannt
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Jett Rocket 2	Shin'en	Nicht bekannt
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	Nicht bekannt
Oddworld: New 'N' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
Othello	Arc Systems Work	Nicht bekannt
Q.U.B.E.	Toxic Games	Nicht bekannt
Road Redemption	Darkseas Games	Nicht bekannt
Scram Kitty & His Buddy on Rails	Dakko Dakko Ltd.	Nicht bekannt
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
Wii Karaoke U	Joysound	4. Oktober | 2013
Virtual Console Wii U		
Breath of Fire 2	Capcom	Nicht bekannt
Earthbound: Mother (GBA)	Nintendo	Nicht bekannt

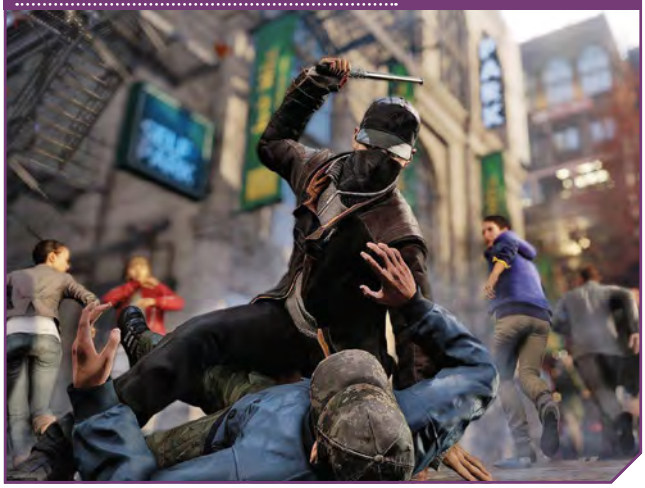
Wii PARTY U (Wii U)

NEU!

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 25. Oktober

WATCH DOGS (Wii U)

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 21. November 2013



SCRIBBLENAUTS UNLIMITED (Wii U)

NEU!

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 6. Dezember 2013

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Oktober		
Beyblade: Evolution	Rising Star Games	4. Oktober	2013
Bibi Blocksberg: Das große Hexenbesen-Rennen 2	Schmidt	11. Oktober	2013
My Little Baby 3D	Treva Entertainment	15. Oktober	2013
Pokémon X & Y	Nintendo	12. Oktober	2013
Skylanders: Swap Force	Activision	18. Oktober	2013
Sonic Lost World	Sega	18. Oktober	2013
November		
Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Interactive	1. November	2013
Brain Training 3D	F + F Distribution	22. November	2013
Die Eiskönigin: Völlig unverfroren	Avanquest	29. November	2013
Dress To Play: Cute Witches!	Enjoy Up Games	22. November	2013
Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive	15. November	2013
Mario & Sonic bei den Olymp. Winterspielen: Sochi 2014	Nintendo	8. November	2013
Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution	22. November	2013
Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant	Nintendo	8. November	2013
Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution	22. November	2013
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	Nintendo	22. November	2013
Young Justice: Vermächtnis	Warner Interactive	22. November	2013
2013/2014		
AeternoBlade	Corecell Technology	Nicht bekannt
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	6. Dezember	2013
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Nicht bekannt
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Nicht bekannt
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo	2013
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Kirby 3DS (Arbeitstitel)	Nintendo	2014
Korg M01D	Nicht bekannt	2013
Mario Golf: World Tour	Nintendo	2014
Mario Party	Nintendo	Winter	2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Power Rangers Megaforce	Namco Bandai	Herbst	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	6. Dezember	2013
Scribblenauts Unmasked	Warner Interactive	Nicht bekannt
Sophies Freunde Reit-Champion 3D	Ubisoft	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	2014
Yoshi's New Island	Nintendo	2014
Nintendo eShop 3DS		
Attack of the Friday Monsters	Level-5	2013
Bugs vs. Tanks	Level-5	2013
Carps & Dragons	Abylight	Nicht bekannt
Jett Rocket 2	Shin'en	Nicht bekannt
Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies	Capcom	24. Oktober	2013
Shovel Knight	Yacht Club Games	Nicht bekannt
The Starship Damrey	Level-5	2013
Witch & Hero	Circle Ent.	2013

SKYLANDERS: SWAP FORCE (3DS)

Hersteller: Activision **Genre:** Simulation **Termin:** 18. Oktober 2013

LEGO MARVEL SUPER HEROES (3DS)

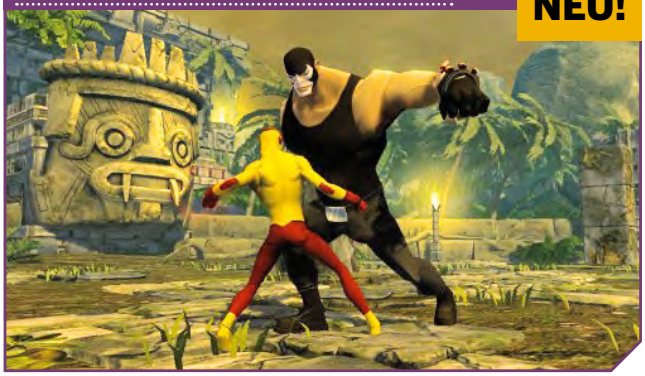
NEU!

Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 15. November 2013

YOUNG JUSTICE: VERMÄCHTNIS (3DS)

NEU!

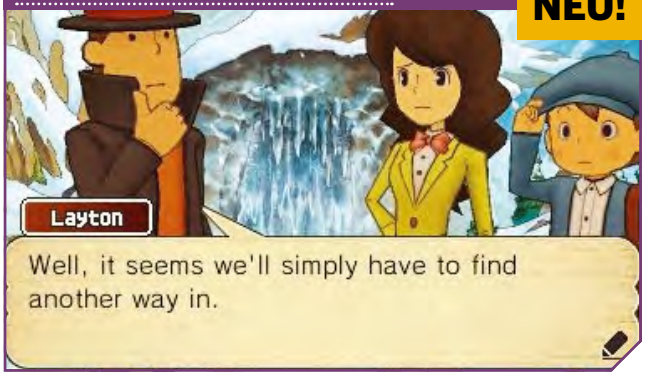
Hersteller: Warner Interactive **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 22. November 2013

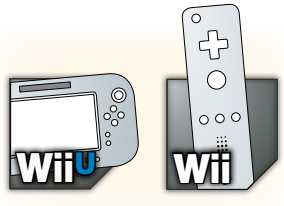


PROF. LAYTON U. D. VERMÄCHTNIS V. ASLANT (3DS)

NEU!

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 8. November 2013





Wii-Neuerscheinungen im Überblick

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden.

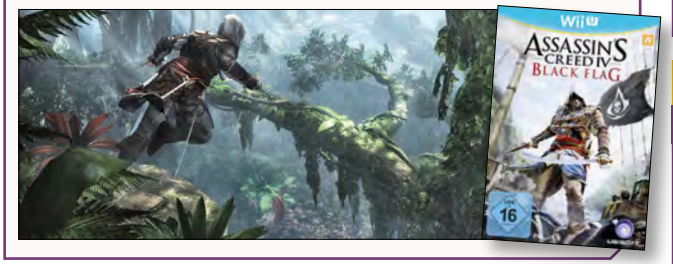
Wii U

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Vorschau S. 16	18. Oktober	Skylanders: Swap Force	Activision
Vorschau S. 20	18. Oktober	Sonic Lost World	Sega
	24. Oktober	Zumba Fitness World Party	505 Games
	25. Oktober	Deus Ex: Human Revolution Director's Cut	Square Enix
Vorschau S. 26	25. Oktober	Wii Party U	Nintendo
	30. Oktober	Assassin's Creed 4: Black Flag	Ubisoft
	1. November	Angry Birds Star Wars	Activision
	1. November	Batman: Arkham Origins	Warner Interactive
Vorschau S. 22	5. November	Call of Duty: Ghosts	Activision
	8. November	Mario & Sonic bei den Olymp. Winterspielen: Sochi 2014	Ninterndo
Vorschau S. 24	15. November	Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive
	21. November	Watch Dogs	Ubisoft
	22. November	Ben 10: Omniverse 2	Namco Bandai
	22. November	Young Justice: Vermächtnis	Warner Interactive

30.10. ASSASSIN'S CREED 4: BLACK

Hersteller: Ubisoft **Genre:** Action-Adventure

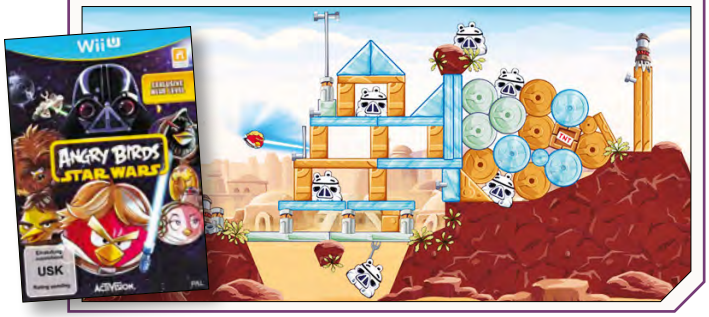
Die höchst erfolgreiche Serie entführt euch im vierten Teil auf die Bahamas und zwar in die goldene Zeitepoche der Piraterie! Eure Aufgabe ist es, eine gesetzlose Republik aufzubauen, während ihr es mit sagenumwobenen Piraten wie Blackbeard, Calico Jack und Benjamin Hornigold zu tun bekommt. So wie es aussieht, erwartet uns das bislang umfangreichste *Assassin's Creed*-Abenteuer mit 50 einzigartigen Schauplätzen von Nassau bis Kingston und fantastischer Grafik!



01.11. ANGRY BIRDS STAR WARS

Hersteller: Activision **Genre:** Geschicklichkeit

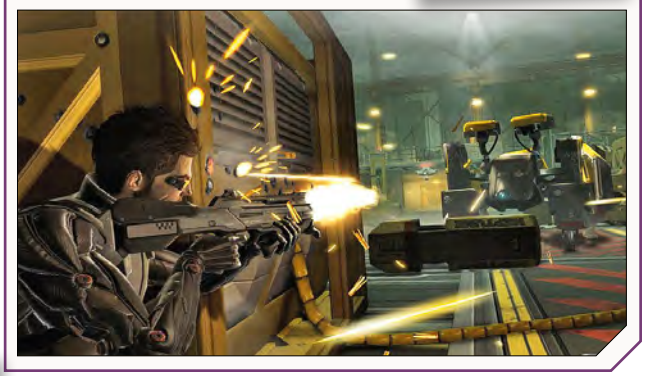
Eigentlich sollte man glauben, dass eine Umsetzung für die gängigen Konsolen relativ unnötig sein dürfte, weil doch bereits jeder Mensch auf der Welt *Angry Birds* auf dem Handy hat. Denkste! Activision bringt nach der *Trilogy* nun auch *Angry Birds Star Wars* als Konsolenfassung und ermöglicht es damit auch allen Wii-U-Jüngern, mit Lichtschwertern bewaffnete Vögel zu kontrollieren und dem Schweinestern einen Besuch abzustatten. Über 130 Levels (davon 20 neu), Mehrspielermodus und Touchscreen-Steuerung sorgen schon mal für Vorfreude!



25.10. DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Hersteller: Square Enix **Genre:** Action

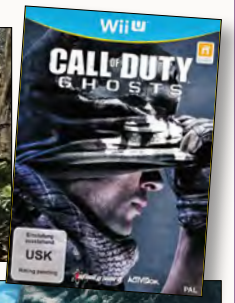
Deus Ex: Human Revolution erscheint auf Wii U als *Director's Cut*-Version mit einer klasse Steuerung. Die Mischung aus Action-, Schleich- und Rollenspielelementen profitiert vom Wii U GamePad und den *Director's Cut*-Neuerungen. So wurden etwa die kritisierten Endgegnerkämpfe der regulären Fassung neu gestaltet und wirken nun wesentlich runder. Außerdem setzt der Titel auf volle Entscheidungsfreiheit, wobei sich eure Aktionen drastisch auf den Spielverlauf auswirken sollen.

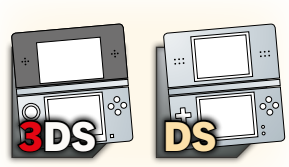


05.11. CALL OF DUTY: GHOSTS

Hersteller: Activision **Genre:** Ego-Shooter

Activision verspricht stabile 60 Bilder pro Sekunde auf allen Plattformen und coole Features für den Mehrspielermodus, beispielsweise vom Spieler auslösbare Erdbeben oder Überschwemmungen! Wir sind auf jeden Fall tierisch gespannt, wie sich die „Geister" auf der Wii U schlagen werden. Leider erreichte uns bis zum Redaktionsschluss noch keine testfähige Version!





DS- und 3DS-Neuerscheinungen im Überblick

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
12. Oktober	Pokémon X & Y	Nintendo
15. Oktober	My Little Baby 3D	Treva Entertainment
18. Oktober	Skylanders: Swap Force	Activision
18. Oktober	Sonic Lost World	Sega
25. Oktober	Teenage Mutant Ninja Turtles	Activision
1. November	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Interactive
8. November	Mario & Sonic bei den Olymp. Winterspielen: Sochi 2014	Ninterndo
8. November	Power Rangers Megaforce	Namco Bandai
8. November	Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant	Level-5
15. November	Lego Marvel Super Heroes	Warner Interactive
22. November	Brain Training 3D	F + F Distribution
22. November	Dress To Play: Cute Witches!	Enjoy Up Games
22. November	Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution
22. November	Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution
22. November	The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	Nintendo
22. November	Young Justice: Vermächtnis	Warner Interactive
29. November	Die Eiskönigin: Völlig unverfroren	Avanquest

Test S. 44

08.11. POWER RANGERS MEGAFORCE

Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Action

Die Power Rangers sind selbstverständlich immer genau im richtigen Moment am Start, meistens wenn die Erde mal wieder kurz vor dem Untergang steht ... Die neueste Truppe zur Verteidigung unseres Planeten trägt die Titelerweiterung *Megaforce* und der Name ist Programm: Mit megastarken Martial-Arts-Moves sollt ihr in der Rolle der aktuellen Power Rangers für Ordnung sorgen und einer aggressiven Armee von Angreifern den Garaus machen! Hilfe bekommt ihr durch das Einscannen der offiziellen Power-Karten über die 3DS-Kamera (separat erhältlichen *Power Rangers Megaforce*-Actionfiguren liegt jeweils eine dieser Karten bei), was den Einsatz von weiteren Superkräften und praktischen Hilfsmitteln ermöglichen soll.

18.10. SKYLANDERS: SWAP FORCE

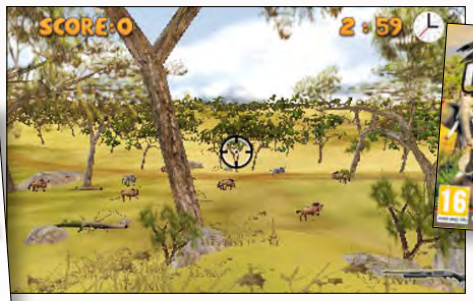
Hersteller: Namco Bandai **Genre:** Rennspiel

Swap Force addiert eine neue Komponente zum erfolgreichen *Skylanders*-Spielkonzept. Demnach können die zugehörigen *Swap Force*-Helden in mehr als 250 verschiedene Charaktere verwandelt werden, indem ihr einfach die oberen und unteren Hälften der Plastikfiguren miteinander kombiniert. Portalmeister erhalten so die Chance, bestimmte Eigenschaften der Charaktere elegant zu verschmelzen, was den Zugriff auf völlig neue Gebiete im Spiel ermöglicht.

22.11. OUTDOORS UNLEASHED: AFRICA 3D

Hersteller: F + F Distribution **Genre:** Action

So langsam machen wir uns ernste Sorgen um *Outdoors Unleashed: Africa 3D*, das sich jeden Monat aufs Neue verschiebt. Welche Probleme dahinter stecken, ist nicht bekannt. Hat der Hersteller etwa Angst, Tierschützer zu verärgern? Im Spiel wird nämlich das Thema Afrika-Safari aufgegriffen, allerdings nicht die heutzutage propagierte Wir-schießen-Fotos-Variante! Hier geht's wie früher mit Elefantenbüchse und Jeep auf die Jagd, falls das Game jemals erscheint!



25.10. TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Hersteller: Activision **Genre:** Action

Das neue Spiel rund um die Pizza schlemmenden Schildkröten Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphael basiert auf der Animationsserie von Nickelodeon. Shredder, der Erzfeind der kampfbegabten Turtles, ist mal wieder aus der Finsternis aufgetaucht und hat sich mit Bösewicht Kraang zusammengetan, um Manhattan ins Chaos zu stürzen. Die Grafik orientiert sich am Stil der aktuellen TV-Serie, während ihr in typischer Ninja-Manier mit flinken Attacken den Foot-Clan bekämpft. Freut euch auf eine Menge bekannter Schauplätze aus den Cartoons und zahlreiche versteckte Sammelobjekte. Beispielsweise könnt ihr im Spiel praktische Charakter-Upgrades ergattern und sogar Bonus-Spielmodi freischalten. *Turtles*-Fans sollten sich den Titel also unbedingt vormerken – Cowabunga!

THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER HD

Action-Adventure Kann das Remake eines zehn Jahre alten Spiels so gut sein, dass es als Kaufgrund für eine Konsole herhalten kann? Und ob! Wir sagen euch, warum ihr *The Wind Waker HD* nicht verpassen solltet.

Der Wind streicht über euer Segel. Weit in der Ferne zeichnen sich die Umrisse eines Eilands ab, doch bis ihr dort angekommen seid, wird bei der aktuellen Windrichtung und eurem Tempo noch einige Zeit verstreichen. Die Sonne scheint, doch auf einmal ist ein bedrohliches Donnergrollen zu hören. Nur Sekunden später ist das schöne Wetter einem gewaltigem Sturm gewichen. Ein riesiger Wirbelsturm taucht aus dem Nichts auf und droht, euch zu verschlingen. Gewaltige, Bomben spuckende Kraken brechen links und rechts von euch aus den Wellen hervor und attackieren euch. Mit einem süffisanten Grinsen auf den Lippen zückt ihr euer Zusatz-Segel, woraufhin euer Boot mit gewaltigem Tempo davonbraust und all die Gefahren hinter sich lässt. Willkommen in der Welt von *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*!

Wer will, kann Items wie Pfeil und Bogen auch mittels der Gyro-Sensoren des Gamepads benutzen. Das ist aber eine Spielerei.

Im Laufe des Spiels erlernt ihr Lieder für euren Taktstock, die euch etwa Windrichtung oder Tageszeit ändern lassen.

WII-U-BUNDLE UND SPECIAL EDITION

Solltet ihr am 04. Oktober zu *The Wind Waker HD* greifen wollen, stehen euch mehrere Kauf-Optionen zur Verfügung. Wir klären euch darüber auf, was euch erwartet!

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD erscheint am 04. Oktober 2013 – und das in nicht weniger als vier verschiedenen Versionen. Dabei handelt es sich einerseits um die normale Retail-Version, die ihr im Laden kaufen könnt. Variante zwei ist, dass ihr euch das Spiel im eShop der Wii U herunterladet – auf dieser digitalen Version basiert übrigens auch unser Test. Für Sammler und Nintendo-Fans interessant sind aber vor allem ein Zelda-Wii-U-Bundle sowie die Special Edition des Spiels. Dem Bundle, welches mit 300 Euro zu Buche schlägt, liegen dabei die 32 Gigabyte-Version der Konsole, ein Gamepad im Zelda-Design sowie ein Download-Code für das Spiel selbst bei. Richtig gelesen: Auf eine Disc-Version von *The Wind Waker HD* müssen Käufer des Bundles leider verzichten. Die Special Edition hingegen erscheint auf Disc und enthält neben dem Spiel eine etwa zehn Zentimeter hohe Plastikfigur von Serien-Antagonist Ganondorf. Da diese Version mit 70 Euro nur zehn Euro mehr als die Standard-Variante kostet, ist das ein durchaus verlockendes Angebot.

Die Retail-Version des Spiels erscheint in einer normalen und einer Special Edition. Letzterer liegt eine hübsch gemachte und qualitativ hochwertige Ganondorf-Statue bei.

Besitzt ihr noch keine Wii U, wollt dies aber aufgrund von *The Wind Waker HD* ändern, so könnt ihr zu diesem hübschen Bundle inklusive Zelda-inspiriertem Gamepad greifen.

Kleiner Held auf großer Fahrt

Viele Jahrhunderte nach den Ereignissen von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* angesiedelt, findet ihr euch in Gestalt von Serien-Protagonist Link in einer von Wasser überfluteten Welt wieder: Deren wenige Bewohner leben auf kleinen, über den ganzen Ozean verstreuten Inseln. So auch Link, der gemeinsam mit seiner Großmutter und seiner kleinen Schwester Aril sein Dasein auf dem Eiland Präludien fristet. Doch die Idylle zu Beginn des Spiels ist nur von kurzer Dauer, denn ein riesiger Vogel entführt Aril und es liegt an Link, sie zu retten. Gemeinsam mit einer Gruppe von Piraten, angeführt von deren Kapitänin Tetra, begibt er sich auf große Rettungsaktion. Sehr bald stellt sich dabei natürlich heraus, dass hinter der Entführung wesentlich mehr steckt als nur die Flausen eines übergroßen Flattermanns. So macht Link sich schlussendlich auf, um gemeinsam mit einem sprechenden Boot, das er auf seiner Reise trifft, seine Schwester nebst der ganzen Welt vor bedrohlichen dunklen Kräften zu retten. Mehr wollen wir an dieser Stelle zur Handlung nicht verraten. Denjenigen, die zum ersten Mal in die Welt von *The Wind Waker* eintauchen, wollen wir nämlich auf keinen Fall die Überraschung vorwegnehmen. Die Geschichte gehört aber mit zu den wendungsreichsten und ungewöhnlichsten der gesamten *Legend of Zelda*-Reihe.

Immer was zu tun

Hinsichtlich des Gameplays bringt die riesige Meeres-Welt natürlich einige Veränderungen zur üblichen *Zelda*-Formel mit sich. Anstatt wie in *Ocarina of Time* oder *Twilight Princess* auf dem Rücken eines Pferdes eine große Steppe zu erforschen, ist euer Spielplatz in *The Wind Waker* die weite See. Insgesamt setzt sich die Meeres-Welt aus 49 Abschnitten mit jeweils einer Haupt-Insel zusammen. Einige dieser Landflecken sind relevant für die Story, andere sind alleine dazu da, dass ihr sie abseits der Hauptmissionen erforschen könnt. So findet ihr dort Herzteile, Rubine oder Schatzkarten, mit deren Hilfe ihr auf dem Wasser gut versteckte Schatztruhen aus den Tiefen des Ozeans zieht. Natürlich liegen die hilfreichen Items nicht einfach so herum: Meist müsst ihr euch Kämpfen stellen, Rätsel lösen oder geheime Höhlen erforschen. Zudem sind nicht alle Bereiche aller Inseln von Anfang an zugänglich. Oftmals benötigt ihr eines der Items aus den Haupt-Missionen, wie etwa den Bumerang, die Eisenstiefel oder das Deku-Blatt, damit ihr bestimmte Aufgaben lösen könnt. Auch abseits der Inseln gibt es viel zu entdecken. So könnt ihr von bösen Moblins besetzte Wachtürme einnehmen, euch in diversen Mini-Spielen wie Bootsrennen beweisen, eure Seekarte komplettieren oder in Meeres-Schlachten gegen gewaltige Tintenfische antreten. All das aufzuzählen, was *The Wind Waker HD* an möglichen Beschäftigungen und optionalen Aufgaben bietet, würde jedoch den Rahmen dieses Tests sprengen.

Statt wie am Gamecube den Tingle-Receiver, erhaltet ihr von Tingle nun eine Flasche, mit der ihr ins Miiverse posten könnt.

Tempel-Sightseeing

Abseits der Veränderungen, welche der Ozean als Oberwelt mit sich bringt, erwartet euch typisches *Zelda*-Gameplay. Soll heißen, dass ihr eine Handvoll von Aufgaben auf der Oberwelt erledigt, die euch nach und nach zu den verschiedenen Dungeons des Abenteuers führen. Außerhalb wie innerhalb der Tempel erhaltet ihr dabei, wie bereits erwähnt, praktische Gegenstände wie Bomben, einen Hammer oder einen Enterhaken, ohne die ein Weiterkommen gar nicht möglich ist. In den Dungeons löst ihr diverse Rätsel wie etwa Schalter- und Schiebe-Aufga-

Wer alle Herzteile des Spiels sein Eigen nennen möchte, ist lange beschäftigt. Diese sind nämlich zahlreich und über sämtliche Inseln verteilt versteckt.

Seht ihr Möwen über einer Stelle im Meer kreisen, so steht euch ein Kampf gegen einen Riesen-Tintenfisch bevor. Zielt auf die großen Augen des Ungeheuers!

ben und sammelt nach und nach kleine Schlüssel, die euch immer weiter in die Tiefen der Gemäuer eindringen lassen. Am Ende jedes Tempels wartet zudem stets ein Endgegner auf euch, den ihr meistens dadurch besiegt, dass ihr das im jeweiligen Dungeon gefundene Item geschickt einsetzt. Auch wenn die Tempel sehr abwechslungsreich und interessant gestaltet sind, zählen sie nicht zur absoluten Crème de la Crème der *Zelda*-Reihe; dafür fallen sie etwas zu kurz und zu einfach aus. Gerade in den späteren Tempeln hätten wir uns etwas mehr Herausforderung gewünscht.

Des Helden neue Kleider

Ursprünglich wurde *The Wind Waker* 2003 für den Gamecube in Europa veröffentlicht. Was beim Einschalten deswegen natürlich als Erstes auffällt, ist die überarbeitete Technik des HD-Remakes. So läuft es in bester 1080p-Auflösung und im 16:9-Format, die im Original oftmals verwaschenen Texturen sind zumeist blitzsauber und das Geschehen auf dem Bildschirm läuft zu jedem Zeitpunkt angenehm flüssig. Doch anders als bei manch anderen HD-Remakes enden die Verbesserungen damit noch nicht. Stattdessen hat Nintendo einige weitere technische Aspekte des Abenteuers herausgepickt und aufgebohrt. So verfügte das Original nur über ein sehr simples Licht-und-Schatten-System; Protagonist Link warf zwar Schatten, etliche Umgebungsobjekte wie etwa Bäume oder Felsen hingegen nicht. Nun wird jeder Gegenstand physikalisch korrekt vom Licht beeinflusst, sodass etwa auch der Schatten der Wolken auf der Oberfläche des Meeres zu sehen ist. Zudem wurden die Texturen nicht nur aufgehübscht, sondern auch auf die Weise verbessert, dass sämtliche Objekte nun wesentlich plastischer wirken. Nach wie vor Geschmackssache ist der Grafikstil an sich. Zahlreiche Spieler fühlten sich, als das Spiel für den Gamecube angekündigt wurde, durch den kindlich anmutenden Cartoon-Stil verprellt. Auch heute noch gibt es einige Fans, die sich mit dem Stil nicht so recht anfreunden wollen. Wir finden jedoch, dass der Cartoon-Look ausgezeichnet zu *The Wind Waker* passt und die die Stimmung des Spiels perfekt unterstreicht.

Hyrule trifft auf Irland

Trotz all dieser lobenswerten Verbesserungen und der hohen künstlerischen Qualität sieht man dem Titel seinen Ursprung allerdings an. Mit modernen, von Grund auf für die Wii U entwickelten Titeln kann er deswegen nicht mithalten. Ganz anders der Sound, der heute genauso ins Ohr geht wie damals und zudem bezüglich der Tonqualität leicht verbessert wurde. Die zahlreichen, teilweise von irischen Balladen inspirierten Stücke sind durch die Bank wunderbar komponiert und laden zum Mitsummen ein. Ebenso wird es nie langweilig, die gut gelungenen Soundeffekte wie Links Kampfgebrüll oder das Kreischen der Möwen auf hoher See zu hören. Generell trägt die Soundkulisse viel zur Atmosphäre bei. Wenn man in Gebieten wie etwa der dicht besiedelten Handelsinsel Port Monee oder auf dem sturmgepeitschten Ichthusk stehenbleibt und bewusst lauscht, fällt einem die

Eine Neuerung in der HD-Auflage des Abenteuers ist das Siebenmeilen-Segel. Unabhängig von der Windrichtung könnt ihr damit blitzschnell über die weite See sausen. Vor allem die diversen Suchaufgaben erledigt ihr dadurch wesentlich flotter.

Auf See warten hungrige Fische auf euch. Füttert ihr sie, so erhaltet ihr Hinweise und sie verzeichnen den jeweils aktuellen Meeres-Abschnitt auf eurer Karte.

Sehr früh im Spiel steht ein kurzweiliger Schleich-Abschnitt auf dem Programm. Mithilfe von Fässern versteckt ihr euch vor den Blicken der bösartigen Moblins.

Fülle an kleinen und großen Geräuschen auf, welche die jeweiligen Spielsituationen perfekt untermalen. Bei so viel Liebe zum Detail verzeihen wir es den Entwicklern gerne, dass *Zelda*-typisch auf eine Sprachausgabe für die Figuren verzichtet wurde.

Wechseln war gestern

Nicht nur bezüglich der Technik haben die Entwickler beim Remake von *The Wind Waker* im Vergleich zum Original ordentliche Arbeit geleistet. Auch hinsichtlich des Spielsystems findet sich eine Reihe von sinnvollen Verbesserungen. Die wichtigste davon ist unserer Meinung nach die Tatsache, dass Items wie der Taktstock der Winde, der Hebekran und die Kanone eures Bootes sowie das Segel nun nicht mehr als eigenständige Items im Menü gehandhabt werden. Stattdessen ist jedem dieser Gegenstände nun ein fester Knopf auf dem Controller zugewiesen. Da man stets nur drei Items gleichzeitig auf Knöpfen platzieren konnte, musste man zu Gamecube-Zeiten ununterbrochen das Menü öffnen und Items tauschen. Gerade auf langen Seereisen, wo man öfters einmal mithilfe des Taktstockes die Windrichtung ändern musste, gleichzeitig aber das Segel ausgerüstet war und man Futter für hungrige Fische griffbereit haben wollte, war es früher ausgesprochen nervig, für weitere Aktionen ständig das Spiel unterbrechen zu müssen.

Herzlos

Eine angenehme Neuerung ist die Tatsache, dass ihr euch während der Benutzung von Waffen wie Pfeil und Bogen weiterhin bewegen könnt. Das war früher nicht möglich und erlaubt euch wesentlich mehr Bewegungsspielraum in den Kämpfen. Ebenso neu: Ihr könnt jederzeit zwischen dem normalen, recht leichten Schwierigkeitsgrad und dem sogenannten Helden-Modus wechseln. In diesem Modus verliert ihr bei Schaden doppelt so viele Herzen und in Töpfen und Grasbüscheln findet ihr keine Lebensenergie mehr. Zwar ist die Herausforderung im Helden-Modus gerade zu Beginn tatsächlich um einiges größer. Spätestens dann, wenn eure Herzleiste lang genug geworden ist und ihr einige Feen oder Flaschen mit Lebenselexier dabei habt, werdet ihr aber auch hier

Wie üblich befindet sich Link zu Beginn des Abenteuers im Reich der Träume. Seine Schwester Aril muss die kulleräugige Schnarchnase Link zudem an seinen eigenen Geburtstag erinnern!

Wie jedes *Zelda*-Spiel verfügt auch *The Wind Waker* über zahlreiche Mini-Games. Hier etwa müsst ihr innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Rubine zu sammeln.

Die mystische Vorgeschichte des Abenteuers wird gleich zu Beginn des Spiels mittels stimmungsvoller Standbilder erzählt. Sie schließt an die Ereignisse von *Ocarina of Time* an. Link muss in ziemlich große Helden-Fußstapfen treten!

nicht mehr wirklich ins Schwitzen kommen.

Mehr Wind in den Segeln

Wie zu Beginn des Artikels bereits angemerkt, enthält die Wii-U-Fassung des Spiels ein zusätzliches Segel, welches ihr im Verlauf des Abenteuers finden könnt. Dieses lässt euer Boot deutlich schneller dahinsausen und funktioniert zudem unabhängig von der Windrichtung. Ein weiteres neues Item ist die sogenannte Tingle-Flasche, die ihr anstatt des Tingle-Receivers des Original-Spiels erhaltet. Auf dem Gamecube konntet ihr mithilfe des Receivers und eines Linkkabels einen Game Boy Advance an die Konsole anschließen und einige exklusive Features freischalten. Die Flasche hingegen dient dazu, Texte und Bilder aus dem Spiel im Miiverse zu posten, welche andere Spieler anschließend an den Stränden ihrer *Wind Waker*-Welten finden können. Da die entsprechenden Server zum Testzeitpunkt noch nicht online waren, konnten wir dieses Feature jedoch leider noch nicht testen. Die weiteren Veränderungen beschränken sich zumeist auf Kleinigkeiten. So wurde etwa eine recht lange Suchaufgabe gegen Ende des Spiels, die von manchen Spielern als langatmig angesehen wurde, entschlackt – um Spoiler zu vermeiden, wollen wir hierauf jedoch nicht näher eingehen. Einige Items, wie etwa ein Herzteil oder eine Maske, die euch die Lebensenergie der Gegner sehen lässt, findet ihr nun an anderen Stellen als zuvor. Zudem laufen einige Animationen nun rascher ab, etwa wenn ihr den

Im dritten Tempel müsst ihr drei Stein-Statuen dazu bringen, euch zu folgen. Jeder Dungeon spielt sich anders, sodass es viel Spaß macht, die Gemäuer zu erforschen.

Ein vielseitiges Item ist das Deku-Blatt. Mit ihm könnt ihr nicht nur durch die Luft segeln, sondern zum Beispiel auch Winde erzeugen und Gegner betäuben.

Die Seereisen bieten viel Abwechslung. Gerade noch bei Sonnenschein unterwegs, müsst ihr euch kurz darauf mit Gewittern und Gegnern auseinandersetzen.

Auf Knopfdruck presst sich Link eng an Wände, um etwa schmale Felsvorsprünge zu überwinden. Der kritische Blick, den er dabei aufsetzt, ist herzallerliebst.

Schon früh im Spiel erfahrt ihr, welcher Bösewicht hinter den Geschehnissen eures Abenteuers steckt. Wir nehmen an, ihr könnt euch denken, um wen es sich handelt. Bei dem Flattermann handelt es sich übrigens um den bösen Maskenkönig.

Taktstock oder den Greifhaken benutzt. Generell wurde ein großer Fokus auf ein beschleunigtes und damit dynamischeres Spielgefühl gelegt.

Item, wechsle dich

Derselbe Ansatz gilt auch für jene Verbesserungen, die sich durch das Gamepad ergeben: Der Wechsel von Items funktioniert nun in Echtzeit über den Touchscreen, ebenso verwaltet ihr auf diese Weise eure Karte. Beides funktioniert tadellos und bereichert das Spielgefühl. Wer will, kann Items wie den Enterhaken auch mittels der Gyro-Sensoren des Controllers verwenden. Dieses Feature funktioniert aber zu keinem Zeitpunkt so präzise wie die Steuerung per Analogstick und erweist sich somit recht schnell als eine überflüssige Spielerei. Übrigens lässt sich das Spiel auch komplett auf dem Gamepad sowie – für Puristen – mit dem Classic Controller Pro steuern. Beide Varianten funktionieren gut, für Item-Wechsel und um die Karte zu betrachten, müsst ihr hierbei jedoch das Spiel pausieren. Aufgrund des Mehrwerts, den der zusätzliche Bildschirm mit sich bringt, favorisieren wir somit eindeutig die Kombination aus Gamepad und Fernseher.

Eine Seefahrt par excellence

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD kann die hohen Erwartungen ohne Frage vollumfänglich erfüllen und stellt die beste Version des Abenteuers dar. Wer's schon kennt, den erwartet die Rückkehr in eine vertraute, aber an zahlreichen Ecken und Enden verbesserte Welt; Erstspieler freuen sich auf ein gewaltiges und fantasievolles Abenteuer voller Herz, Charme und Abwechslung.

Lukas Schmid

Kenner des Originals wissen: Diese Stelle gehört aber mit zu den atmosphärischsten im ganzen Spiel.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Das Cartoon-Abenteuer hat nichts von seinem Charme verloren"

Die Diskussion, ob die Cartoon-Grafik von *The Wind Waker* zur *The Legend of Zelda*-Reihe passt oder nicht, liegt zum Glück schon über zehn Jahre hinter uns. Somit steht das Spiel als solches im Mittelpunkt – und es verwundert nicht, dass der Titel inzwischen zu den besten der *Zelda*-Serie gezählt wird. Sei es die offene See-Welt voller kleiner Details und Geheimnisse, die emotionale Handlung, das runde Gameplay oder die unvergleichliche Atmosphäre; hier stimmt so gut wie alles. Addiert zu all diesen Qualitäten die sinnvollen Verbesserungen im Vergleich zum Original, und ihr erhaltet eines der bisher besten Wii-U-Spiele. Lediglich das Fehlen neuer Inhalte, wie zusätzliche Dungeons oder geheime Extra-Inseln, ist eine kleine Enttäuschung. Sei's drum, ein Meisterwerk ist *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* auch so!

Zelda: The Wind Waker HD

Termin: 04. Oktober 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 7
Die über zehn Jahre alte Grafik hat sich gut gehalten und wurde in vielen Bereichen deutlich aufgebohrt.

SOUND 9
Sprache/Text: -/Deutsch
Zelda-typisch gibt es keine Sprachausgabe, davor wundervolle Melodien und Soundeffekte.

STEUERUNG 9
WiiU-Gamepad: ☑ **Nunchuk:** ☐
Pro-Controller: ☑ **WiiFB:** ☐
Besonderheiten: -
Der zweite Bildschirm bereichert das Spiel, doch auch mit dem Classic Controller Pro funktioniert's gut.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: Leicht bis normal (zwei Schwierigkeitsgrade wählbar)
Speichersystem: Manuell
Ein famoses Abenteuer. Abwechslungsreich, umfangreich und durch die Neuerungen besser als je zuvor.

MEHRSPIELER -
Abgesehen von den Four-Swords-Ablegern sind die The Legend of Zelda-Spiele reine Singleplayer-Abenteuer – so auch The Wind Waker HD.

PRO / CONTRA
- ✚ Sinnvolle Verbesserungen
- ✚ Gute Gamepad-Nutzung
- ✚ Sehr viel Abwechslung
- ✚ Einzigartiger Grafik-Stil ...
- ➖ ... aber technisch nicht ganz taufrisch
- ➖ Nutzlose Bewegungssteuerung

WiiU-FAKTOR 6
Durch das Touchpad läuft die Menüführung flüssiger. Wer will, kann auch alleine auf dem Gamepad spielen.

WERTUNG/FAZIT

91

„Links Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie 2003 auf dem Gamecube!"

POKÉMON X UND POKÉMON Y

N-ZONE 3DS HIT

Rollenspiel Der ganz große Wurf oder die Enttäuschung des Jahres? Wir haben die neuen *Pokémon*-Spiele im extragroßen Test sehr genau unter die Lupe genommen!

Pokémon X und *Pokémon Y* läuten als erste *Pokémon*-Haupteditionen für den Nintendo 3DS die sechste Generation der beliebten Taschenmonster ein. Erstmals weltweit gleichzeitig erscheinen damit am 12. Oktober dieses Jahres viele neue Pokémon-Arten, die in der noch unentdeckten Kalos-Region zu Hause sind. Natürlich erwarten die Spieler dadurch auch neue Orte, Charaktere, Attacken, Fähigkeiten, Features und Spielmechaniken wie die Mega-Entwicklung und der Typ Fee.

Aber legen wir am Anfang an: Zu Beginn des Spiels werdet ihr wie gewohnt von einem Professor – in *X* und *Y* ein Mann namens Platan – begrüßt, gefolgt von der Geschlechtsauswahl. Hier könnt ihr jetzt auch erstmals grob eure Haar- und Hautfarbe auswählen. Kurz danach wacht ihr wie gewohnt in eurer Heimatstadt, Escissia, auf und macht euch nach ein paar Einführungen durch eure neuen Freunde Tierno, Trovato, Sannah und Kalem oder Serena auf den Weg, die große Kalos-Region zu erforschen. Die Tutorials werden zu Beginn in einem guten Tempo abgehandelt – weder zu schnell für

Nicht nur Mewtu erhält zwei verschiedene Mega-Entwicklungen, sondern auch Glurak! Als Mega-Glurak X ändert sich sein Typ zu Feuer/Drache.

Wenn ihr das erste Mal euer Haus in eurer Heimatstadt Escissia verlasst, könnt ihr rechts bereits ein Rihorn erblicken. Geritten wird auf diesem aber erst viel später!

In Illumina City bietet sich euch die Möglichkeit, kurze zehnsekündige Vorstellungsvideos über euch und eure Pokémon, genannt Trainer-Promos, zu erstellen.

Später in diesem Jahr erscheinen Pokémon Bank und PokéMover zur Verwaltung der Pokémon aus *X* und *Y*. So übertragt ihr eure alten Schützlinge auf die neuen Spiele!

Anfänger noch zu langsam für Kenner. Die Story selbst unterscheidet sich nach den Tutorials natürlich von früheren Editionen, doch auch hier bleibt das Grundkonzept gleich: Ihr erringt die Arena-Orden, fangt alle Pokémon – leider dürfen wir euch an dieser Stelle noch nichts über deren genaue Anzahl verraten – und bekämpft nebenbei das neue böse Team Flare. Also alles wie gehabt. Und doch fühlt es sich ganz anders an.

Modernes Aussehen, intelligente Kamera

Woran das liegt? Einen großen Anteil am neuen Spielgefühl hat der gesamte Look der Editionen. Anstelle von pixeligen Sprites verwenden *X* und *Y* nämlich neuartige 3D-Modelle sowohl für alle Charaktere und Gebäude als auch für sämtliche Pokémon. Das hat nicht nur den Vorteil, dass die Taschenmonster besonders gut aussehen, sondern auch, dass die Kämpfe jetzt durch Kamerafahrten in alle möglichen Richtungen und über das gesamte Spielfeld sehr gut in Szene gesetzt werden können. Man fühlt sich diesbezüglich an *Pokémon Stadium* und Co. erinnert, obwohl die Modelle in *X* und *Y* eher in einem Cel-Shading-Look daherkommen. Die Kämpfe wirken alles in allem deutlich dynamischer als noch in den Vorgängern, was uns sehr gut gefällt.
Auch außerhalb von Kämpfen verdient die Kamera Lob, die von Entwickler Game Freak oftmals sehr passend eingesetzt wird: Wenn ihr etwa einen schmalen Gang in einer Höhle erforscht, ist sie knapp hinter eurer Spielfigur positioniert, um das Gefühl von räumlicher Enge zu vermitteln. An anderer Stelle müsst ihr eine Art Labyrinth aus Hecken erforschen, die Kamera zeigt zu diesem Zweck das Geschehen ganz von oben aus der Vogelperspektive für eine im wahrsten Sinn „erhöhte“ Übersicht. Hier wurde wirklich mitgedacht!

Stimmungsvoller Soundtrack

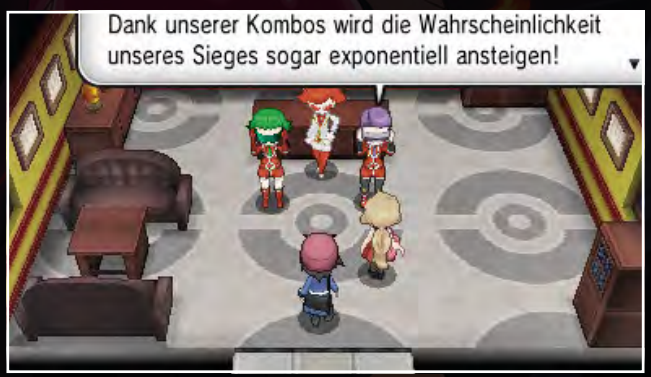
Aber was wäre ein gutes Spiel ohne einen klangvollen Soundtrack? Genau, einfach nicht das Gleiche. Zum Glück verfügen *X* und *Y* über eine stimmige Musikuntermalung – einige Stücke klingen dabei passend zur Kalos-Region, die auf Frankreich basiert, sehr französisch (Professor Platans Thema erinnert sogar stark an einen anderen berühmten Professor mit Faible für Rätsel). Andere, wie die meisten Kampfmelodien, sind rockig und fetzig gehalten, was zur oben erwähnten Dynamik beiträgt. Was nur recht wenige Fans wissen: Wie jede Pokémon-Generation seit der dritten hat auch die sechste ein Hauptinstrument, das in den meisten Liedern dieser Generation mitspielt. In *Rubin*, *Saphir* und *Smaragd* war das die Trompete, *X* und *Y* trumpfen mit der E-Gitarre auf. Achtet doch während des Spielens zwischendurch mal darauf!
Erstmalig haben die verantwortlichen Entwickler außerdem die Rufe vieler Pokémon modernisiert, die teilweise bis zu 17 Jahre alt waren. Viele kann man nach wie vor sofort erkennen, bei einigen ist es allerdings schon schwieriger und man muss sich neu an sie gewöhnen – als Beispiel sei hier Safcon genannt. Die neuen Rufe gefallen aber insgesamt gut, ganz davon abgesehen, dass es einfach an der Zeit war, sie zu überarbeiten.

Komfortablere Menüs, weniger Wartezeiten

Auch die Menüführung wurde in *X* und Y verbessert. Items lassen sich viel leichter auf Pokémon anwenden, da eine Liste eures aktuellen Teams angezeigt wird, wenn ihr in eurem Beutel zum Beispiel einen Trank oder eine TM betrachtet. So muss nicht mehr umständlich zwischen den „Pokémon“- und „Beutel“-Fenstern gewechselt werden. Auch die Anordnung eurer Pokémon funktioniert jetzt einfach per Drag & Drop. Insgesamt passen sich die Menüs, die ihr im Regelfall über den Touchscreen erreichen und bedienen könnt, dem Smartphone-Standard an und sind dadurch intuitiver.
Ebenfalls positiv: Der Speichervorgang nimmt kaum mehr als eine Sekunde in Anspruch, Wettereffekte in Kämpfen halten deutlich weniger auf als noch in *Schwarz* und *Weiß*. Auch diese Verbesserungen kommen dem Spielfluss sehr zugute.

Fünf verschiedene Fortbewegungsmittel

Aber machen wir noch einmal einen Schwenk zurück zum Touchscreen und da-



Mit Team Flare stellt sich euch eine Organisation in den Weg, die über sehr viel Geld verfügt und nur für ihren eigenen Vorteil kämpft.

Connie ist die Arenaleiterin von Yantara City, hütet aber auch das Geheimnis um die Mega-Entwicklung im Turm der Erkenntnis nahe der Stadt.

Mewtu verfügt nicht nur über eine, sondern gleich zwei Mega-Entwicklungen, je nach Edition, die ihr spielt! Hier greift Mega-Mewtu X gerade ein Knakrack an.

Gestatten? Bisasam, Glumanda und Schiggy, ihres Zeichens die Starter-Pokémon aus Kanto, erleben in *X* und *Y* ihr Comeback. Wählt eines als Partner für eure Reise aus!

Vor allem Mädels werden an der neuen Möglichkeit, ihre Spielfigur nach Belieben mit Klamotten und Accessoires ausstatten zu können, ihre Freude haben.

mit zur Steuerung allgemein. Wie erwähnt funktioniert die Menüführung über den unteren Bildschirm tadellos, auch die Tasten erledigen ihren Job ohne Murren. *X* und *Y* bieten euch so viele Fortbewegungsmittel wie noch kein Spiel vor ihnen: Ihr könnt gehen, laufen, auf Rollerskates fahren, reiten und ein Fahrrad benutzen. Die Steuerungsarten sind auch alle gut umgesetzt, allerdings verwendet ihr außerhalb von Gebäuden automatisch die Rollerskates, wenn ihr mithilfe des Schiebepads steuert. Für eine präzise Ansteuerung von Items und anderen Charakteren sind diese aber oft zu schnell, weswegen ihr das Steuerkreuz zum Gehen benutzen müsst. Das Umgreifen kann hier manchmal etwas unbequem sein, stellt aber kein allzu großes Problem dar.

Möglichkeiten der Hardware ausgeschöpft

Was die Hardware-Möglichkeiten des 3DS angeht, machen *X* und *Y* keine halben Sachen. StreetPass wird genutzt, ebenso stehen zahlreiche Online- und Mehrspielermodi zur Verfügung (Anmerkung dazu siehe Wertungskasten). Die Kameras verwendet ihr im neuen Feature PokéMonAmi, bei dem ihr eure Pokémon ähnlich wie ein Tamagotchi füttert und – eben über die Kameras – Grimassen, die sie euch vormachen, schneidet. PokéMonAmi ist eine nette Ergänzung gerade für jüngere Spieler, aber keine essenziell wichtige Neuerung.

Fans, die gerne an echten Turnieren teilnehmen, ziehen großen Nutzen aus dem neuen Supertraining, das ihr wie auch PokéMonAmi über den Touchscreen quasi zu jeder Zeit erreicht und mit dessen Hilfe ihr die Basiswerte eurer Pokémon verbessert (genauere Erläuterungen dazu findet ihr in der N-ZONE 10/13). Die simplen Minispiele, die ihr im Supertraining und bei PokéMonAmi absolviert, sind zwar ganz spaßig, aber auf Dauer sehr abwechslungsarm und daher eher zweckmäßig.

Auf nette Art und Weise wird übrigens der Gyrosensor des 3DS benutzt: Er sorgt in einigen Ansichten, wie etwa beim Betrachten des Pokédex, dafür, dass der Hintergrund sich leicht bewegt,

Kleider machen Leute: So sieht das Umkleide-Feature im Spiel selbst aus. Euer Aussehen ändern könnt ihr in jedem Pokémon-Center in einem eigenen Raum.

Auch in *X* und *Y* wird es Pokémon geben, die je nach Geschlecht ein anderes Erscheinungsbild besitzen. Links seht ihr ein männliches Psiaugon, rechts ein weibliches.

Auf in ein neues Abenteuer: Der Spieler verlässt seine Heimatstadt Escissia, um Kalos zu entdecken. Seine Mutter ist übrigens eine berühmte Rihorn-Reiterin!

wenn ihr das Gerät schwenkt – auch „Parallax-Effekt“ genannt. So fühlt man sich noch mehr in die Spielfigur hineinversetzt.

Neues Leben im Kampfsystem

Die eingangs erwähnte Mega-Entwicklung sorgt zusammen mit dem neuen Typ Fee tatsächlich für ordentlichen Schwung im Kampfsystem. Wer etwa ein Snubbull – einst vom Typ Normal – mit einer Kampf-Attacke besiegen möchte, beißt sich an dessen Typänderung zu Fee die Zähne aus. Und wenn euer Knakrack in der Klemme steckt, lasst ihr es einfach eine Mega-Entwicklung durchführen, um den Kampf gehörig aufzumischen. Die Erwartungen gegenüber diesen neuen Spielmechaniken haben sich jedenfalls erfüllt, bewährte Pokémon-Teams und -Strategien müssen mit *X* und *Y* überdacht und geändert werden.

Sehr gut gefallen auch ein paar kleine, aber feine neue Spielideen wie etwa das Kampfschloss auf Route 7. Betretet ihr diesen Ort zum ersten Mal, bekommt ihr prompt den Adelstitel „Baron“ verliehen. Durch Kämpfe gegen andere Trainer im Schloss verbessert ihr euren Rang, werdet nach dem Baron zum Grafen und so weiter. Dialogtechnisch bieten die Spiele nichts Herausragendes, leisten sich aber immer wieder einige witzige Verweise auf Frankreich bzw. die französische Sprache. In Illumina City spricht etwa ein Passant davon, dass man hier in Kalos ja nicht „achtzig“ sage, sondern „vier mal zwanzig“. So bilden die Franzosen ihre Zahlen tatsächlich, 20 heißt dort „vingt“ und vier „quatre“, 80 entsprechend also „quatre-vingt“, vier mal 20. Überhaupt setzt das gesamte Spiel die Thematik „Frankreich und Europa“ gut um, nicht nur durch den bereits erwähnten Soundtrack, sondern auch durch die Schauplätze – darunter befinden sich europatypisch einige Schlösser – und nicht zuletzt durch die neuen

Um eine Mega-Entwicklung durchführen zu können, ist neben dem zum Pokémon passenden Mega-Stein außerdem ein Mega-Ring aufseiten des Protagonisten nötig. Wo ihr diesen wohl erhalten werdet?

Der Übersichtsbildschirm im Supertraining zeigt an, dass die Stärken dieses Pikachu hauptsächlich im Spezial-Angriff und der Initiative liegen.

Vergesst auf keinen Fall, dieses besondere Flemmli ab 12. Oktober herunterzuladen, wenn ihr zu den Erstkäufern gehört! Es ist nur begrenzte Zeit verfügbar!

DIE ENTWICKLER

Kürzlich hatten wir die Ehre, zwei der *Pokémon*-Schöpfer zu interviewen. Dürfen wir vorstellen…?

Hironobu Yoshida
Der Grafikdesigner Hironobu Yoshida fing 1997 bei GAME FREAK an und hat die *Pokémon*-Reihe seitdem ununterbrochen betreut. Er war leitender Grafikdesigner für die *Pokémon Rubin-* und *-Saphir*-Edition und ist für das Aussehen einiger der bekanntesten Mini-Monster verantwortlich. Zu den Yoshida-Kreationen zählen Celebi, Darkrai, Deoxys und Rayquaza. Hironubu Yoshida hat außerdem viele Karten des offiziellen *Pokémon*-Sammelkartenspiels gestaltet und seit 2007 stammt das Poster zur offiziellen *Pokémon*-Weltmeisterschaft aus seiner Hand. Obendrein entwarf er auch für einige der *Pokémon*-Filme Charakter-Konzepte. Man kann also mit Fug und Recht behaupten, dass Yoshida-San der *Pokémon*-Reihe seit seinem Beitritt bei GAME FREAK klar seinen Stempel aufgedrückt hat.

Junichi Masuda
Masuda-San ist Game Director bei GAME FREAK Inc., dem Entwicklerstudio der *Pokémon*-Reihe. Das Tokioter Unternehmen produziert die Reihe seit dem ersten Teil für Game Boy von 1995. Junichi Masuda ist von Anfang an dabei, also ein echtes Firmen-Urgestein. Er ist in alle Projekte von GAME FREAK eingebunden, also auch Spiele wie das 3DS-Rhythmusspiel *HarmoKnight*, das 2012 erschien. Seine Aufgaben umfassen Spiel-Design, Komposition, das Verfassen von Dialogen und Storys sowie Programmierung. Masuda-San ist also ein echtes Multitalent. Als Leiter der Entwicklung von *Pokémon X* und *Y* wird er allerdings nicht sehr oft selbst am Code des Spiels gearbeitet haben – vielmehr koordinierte er die Arbeiten in den genannten Bereichen. Kurzum: Der 45-Jährige hat den Chef-Hut auf!

DAS INTERVIEW

Im Rahmen eines Termins standen uns die beiden Entwickler Hironobu Yoshida und Junichi Masuda für ein Interview rund um das neue *Pokémon*-Game zur Verfügung. Ihre Antworten und Aussagen möchten wir euch natürlich nicht vorenthalten.

N-ZONE: *Pokémon* ist kein Franchise, sondern ein Phänomen. Die Reihe begleitet viele Spieler seit ihrer Kindheit und erfreut sich exorbitanter Beliebtheit. Habt ihr euch bei der Arbeit am ersten Teil der Serie je träumen lassen, dass *Pokémon* einmal zum zweiterfolgreichsten Franchise der Videospielwelt werden könnte?
MASUDA: Vor der Veröffentlichung gab es keine Vorbestellungen, dann sind die Spiele erschienen und sie haben sich ordentlich verkauft. Nach und nach erfuhren immer mehr Spieler durch Mund-zu-Mund-Propaganda von *Pokémon*. Nach einer Weile war die Spielerzahl massiv angewachsen, sodass entschieden wurde, die Titel auch in der westlichen Welt zu veröffentlichen. Wir hatten Bedenken: Zum einen war die Gestaltung der Figuren sehr niedlich, wir wussten nicht, ob das gut ankommen würde. Dazu noch waren *Rot* und *Blau* sehr textlastig.

N-ZONE: Jeder Teil der *Pokémon*-Reihe bringt Neuerungen, aber das Spielerlebnis ist sehr ähnlich. Man verabschiedet sich von Mutti, lernt den Rivalen kennen … Nach dem Spielen von *Pokémon X* und *Y* merkt man aber, dass sich die beiden neuen Editionen mehr wie eine Evolution als wie ein Update der Reihe anfühlen. Ist das der Grund, wieso die neuen Spiele keine Farben mehr im Namen tragen, sondern *X* und *Y* heißen?
MASUDA: *X* und *Y* stehen eigentlich für zwei Achsen eines Diagramms. Die beiden Achsen repräsentieren zwei Arten zu denken, zwei verschiedene Sichtweisen. Oft konzentrieren sich Menschen auf die Unterschiede, auf das, was man nicht gemeinsam hat. Aber *Y* und *X* treffen sich an einer Stelle. Das wollen wir betonen: egal, wie unterschiedlich man ist, es gibt Gemeinsamkeiten. Das Thema wird im Verlauf des Spiels aufgegriffen und weiterentwickelt. Eine gemeinsame Basis zu finden ist aber auch das übergeordnete Thema der *Pokémon*-Reihe.

N-ZONE: Also hat es nicht mit Chromosomen zu tun? Die Geschlechts-Chromosomen heißen ja ebenfalls X und Y, und erst kürzlich wurde ein Pokémon veröffentlicht, dessen Fähigkeiten sich zwischen männlichem und weiblichem Exemplar grundlegend unterscheiden.
MASUDA: Nein, der Fokus wird dieses Mal nicht auf Geschlechtsunterschieden liegen.

N-ZONE: Neu im Spiel sind die Mega-Evolutionen. Braucht man für jedes Pokémon einen anderen Mega-Stein, um es in seine Mega-Form zu verwandeln?
MASUDA: Man braucht sowohl den Mega-Stein und den Mega-Ring. Es gibt verschiedene Mega-Steine, jedes Pokémon benötigt einen speziellen Stein.

N-ZONE: Mit den beiden Editionen *X* und *Y* wächst die Zahl der Pokémon weiter an, es sind nun über 700. Glauben Sie, dass es ab einer gewissen Zahl an Pokémon zu viele Taschenmonster sein könnten und dass Spieler nicht mehr motiviert sind, alle zu fangen, weil sie denken, dass sie ihren Pokédex ohnehin nie komplettieren werden?
MASUDA: In *Pokémon X* und *Y* liegt der Fokus eher darauf, dass Spieler das Abenteuer genießen und ihre Lieblings-Pokémon sammeln und trainieren. Für einige Spieler mag es das Ziel sein, den Pokédex zu vervollständigen. Viele wollen aber auch einfach die Geschichte erleben oder kämpfen. Wir glauben nicht, dass es das Ziel jedes Spielers ist, alle Pokémon zu fangen. Im hohen Gras in *X* und *Y* werden viel mehr unterschiedliche Pokémon auftauchen, es ist also ein Vorteil, dass wir so viele Taschenmonster zur Auswahl haben. In einem Bereich werden dem Spieler nicht nur zwei oder drei verschiedene Arten Pokémon begegnen.

N-ZONE: Zu Beginn des Spiels kann man erstmals zwei verschiedene Starter-Pokémon auswählen. Das verändert die Dynamik, sonst war es immer so, dass man sich eines nahm und der Rivale nahm das Taschenmonster, das effektiv gegen das eigene war.
MASUDA: Am Anfang war gar nicht geplant, dass man eines der Starter-Pokémon aus den ersten Editionen erhält. Das haben wir erst viel später entschieden. Als wir die Mega-Evolutionen eingebaut haben, wussten wir, dass die drei Starter-Pokémon der ersten Editionen unbedingt eine Mega-Form bekommen sollten. Schließlich sind die drei Taschenmonster nicht nur für uns ikonische Figuren. Als wir die fertigen Designs gesehen haben, sagten wir: Wäre es nicht toll, wenn alle Spieler die Chance hätten, ihr liebstes altes Starter-Pokémon in seiner Mega-Form zu sehen? Wir überlegten, wie wir es den Spielern am einfachsten machen können. So kamen wir zu der Entscheidung, dass der Professor dem Spieler eines der alten Starter-Pokémon gibt. Er erforscht die Mega-Entwicklungen, die auch Teil der Story sind, also ergab das Sinn.

N-ZONE: In *Pokémon X* und *Y* gibt es den neuen Typ Fee. Wolltet ihr einfach einen neuen Typ einführen oder habt ihr euch aus strategischen Gründen dafür entschieden? Drachen dominieren seit Langem das Turniergeschehen. Ist Fee – der Typ ist schließlich effektiv gegen Drache – ein Versuch, das Balancing zu verbessern?
MASUDA: Am Anfang gab es 15 verschiedene Element-Typen. Mit *Gold* und *Silber* kamen Stahl und Unlicht hinzu, um die Balance zu verbessern. Wenn man sich ansieht, was Spieler bei den Meisterschaften nutzen, fallen einem die vielen Drachen auf. Bestimmte Attacken werden deutlich öfter benutzt. Wir wollten das Balancing weiter verbessern, deshalb der Fee-Typ.

Coiffwaff ist das erste Pokémon, dem ihr je nach Laune eine neue Frisur verpassen könnt! Ein krasser Stilbruch, wenn man bedenkt, dass der Hund vor 3.000 Jahren als Leibgarde eines Königs diente.

Pokémon, die sich oft an in Europa heimischen Tieren orientieren.

Überall 3D? Fehlanzeige!

Zum Abschluss haben wir aber auch noch etwas negative Kritik: Der 3D-Effekt ist bei Weitem nicht überall im Spiel verfügbar. Vielmehr könnt ihr ihn in der Regel nur während einiger Cutscenes und Kämpfe nutzen. Und sogar dort gibt es Einschränkungen: Sobald mehr als zwei Pokémon gegeneinander antreten – etwa während der neuen Massenbegegnungen, bei denen euer Pokémon fünf anderen gegenübersteht – ist nur 2D möglich. Möglicherweise eine kluge Entscheidung der Entwickler, um Abstürze bei der Framerate zu vermeiden, aber dennoch sehr schade. Apropos Framerate: Schon in normalen 2D-Kämpfen Mann gegen Mann ruckelt das Bild an einigen Stellen etwas, was durchaus negativ auffällt. Schaltet ihr zusätzlich noch den 3D-Effekt ein, wird der Kampf sogar nur äußerst selten flüssig dargestellt.

Abschließend kann man Pokémon *X* und *Y* aber dennoch ganz klar empfehlen. Casual-Spieler freuen sich über PokéMonAmi und die Möglichkeit, Trainer äußerlich mit Accessoires und Kleidung ausstatten zu können, Hardcore-Zocker nutzen das Basis- und Supertraining sowie Mega-Entwicklung und Feen-Typ für ihre Turniervorbereitung. Und alle freuen sich über die neue Optik der Spiele. Mit *X* und *Y* ist *Pokémon* der nächste große Wurf gelungen – lasst euch die Spiele nicht entgehen! **Max Drews**

Der geheimnisvolle Xeros gehört dem Team Flare an und besetzt in der Organisation eine richtig hohe Position. Summa summarum heißt das, dass er sogar der Boss des Teams sein könnte!

MEINUNG
Max Drews

„Diese Editionen sind wegweisend für die Zukunft von Pokémon!“

X und *Y* erneuern die Reihe zu einem Zeitpunkt, an dem es langsam angebracht war. Die Entwickler haben das altbekannte Spielprinzip mit tiefgreifenden neuen Ideen angereichert: das Kampfsystem wirkt frischer und bietet sich mit dem Feen-Typ und Mega-Entwicklungen für die Erschließung neuer Strategien an. Die Grafik ist zwar nicht ganz auf der Höhe der Zeit, stellt aber für Pokémon-Verhältnisse eine Steigerung im Vergleich zu vorherigen Handheld-Titeln dar. Nur die Bildruckler dürfen eigentlich nicht auftreten ... Es gibt so viele sinnvolle Überarbeitungen und neue Features wie noch nie, auf einige wie Himmelskämpfe konnten wir im Rahmen dieses Tests sogar gar nicht ausführlich eingehen. Daher an dieser Stelle die klare Aussage: Lasst euch diese Spiele nicht entgehen!

POKÉMON X UND Y

Termin: 12. Oktober 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
USK-Freigabe: Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 8
Im Vergleich mit den alten Editionen wirkt die Grafik super, holt aber nicht alles aus dem 3DS heraus.

SOUND 9
Sprache/Text: -/Deutsch
Stimmig: Rockige Stücke wechseln sich mit zu Frankreich passenden Melodien ab.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☑ **Kameras:** ☑
Besonderheiten: Mikrofon und Kameras werden verwendet, die Spielfigur wird mit Steuerkreuz und Schiebepad gesteuert.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel
Speichersystem: manuell.
Neuerungen und Verbesserungen sorgen für ein tolles Einzelspieler-Erlebnis bei Neulingen wie Veteranen.

MEHRSPIELER -
Die Mehrspielerwertung liefern wir in der kommenden Ausgabe nach.

PRO / CONTRA
- ✚ Völlig neue Pokémon, Regionen und Attacken
- ✚ Generelles Makeover für die alten Pokémon
- ✚ Frischer Wind im Kampfsystem
- ✚ PokéMonAmi, Supertraining, Charakter-Gestaltung
- ✚ Gute Einbindung der 3DS-Hardware-Möglichkeiten
- ➖ Steuerung manchmal etwas unbequem

3DS-FAKTOR 7
Der 3D-Effekt kommt in den meisten Kämpfen und einigen Videosequenzen zum Einsatz. StreetPass, Kameras, Touchscreen und Gyrosensoren werden genutzt.

WERTUNG/FAZIT

94

„Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen des Franchise.“

Sechs Figuren, allesamt mit unterschiedlichen Talenten und Fertigkeiten, könnt ihr auf einmal in die Schlacht führen.

SHIN MEGAMI TENSEI
DEVIL SUMMONER: SOUL HACKERS

Teufelsaustreibung mal anders. Bei *Shin Megami Tensei* beschwört ihr Dämonen an eure Seite statt sie zu verbannen. Und das Beste: Sie bringen Spaß mit.

Im Jahr 1997 tickten die Uhren noch anders. Oder besser gesagt: Die Einwahl ins Internet verursachte laute Geräusche aufgrund der damals gängigen 56k-Modems. Zwar existierte das globale Netz seinerzeit schon länger, doch an eine dermaßen dichte Vernetzung, wie sie heute der Fall ist, glaubten damals nur die Visionäre in der Computerbranche. Insofern muss die 3DS-Umsetzung des Rollenspiels *Shin Megami Tensei: Devil Summoner: Soul Hackers* fast schon aus der damaligen Perspektive betrachtet werden. Dort sind nicht alle Heimrechner der Welt, sondern der Stadt Amami City in einem Intranet miteinander vernetzt. Zugleich haben alle Bewohner Zugriff auf die gerade neu eröffnete, virtuelle Spielwelt Paradigm X, was man heutzutage als Facebook 3.0 ansehen könnte. Die schon am Horizont lauernde Gefahr will allerdings weitaus mehr als nur Datendiebstahl betreiben. Das Objekt der Begierde ist nichts anderes als die Seele der User von Paradigm X.

Es spukt im Netz

Einem solchen Raub fällt auch beinahe der Protagonist des Spiels zum Opfer, dem ihr zu Beginn des Spiels einen eigenen Namen samt Nickname verpasst. Nur durch den Wolf Kinap, der aus seiner wahren Identität und Absicht ein großes Geheimnis macht, entgeht ihr diesem Schicksal. Wer hinter diesen Angriffen steckt und ob vielleicht auch die Firma hinter Paradigm X, die Argon Company, daran beteiligt ist, müsst ihr mithilfe eures Hacker-Teams herausfinden, die sich Spookies nennen. Zu kompliziert? Denkt euch jetzt noch Dämonen hinzu, die in der echten Welt ihr Unwesen treiben, sowie Zeit- und Seelensprünge zu anderen Figuren, deren Handlung ihr kurz vor der des eigenen Hauptcharakters nachspielt. Gerade der Einstieg in *Soul Hackers* wird euch durch die von Anfang an steile Lernkurve nicht gerade leicht gemacht und es dauert seine Zeit, bis die Eckpfeiler der Story in eurem Kopf verankert sind. Etwas eingängiger, jedoch

Das Lauftempo innerhalb der Spielwelt ist recht hoch. Genauso häufig trefft ihr aber auch auf Gegner, die nach dem Zufallsprinzip erscheinen.

Bei den ersten Fragen, die euch von Monstern ab und zu gestellt werden, müsst ihr noch raten. Mit der Zeit bekommt ihr aber ein Gespür für ihre Vorlieben.

Vom Leader der Spookies bekommt ihr beim Einstieg ins Spiel die GUMP. Mit der könnt ihr Kreaturen beschwören.

nicht selbsterklärend fällt die spielerische Seite aus. Als Verständnisbrücke bietet es sich geradezu an, dass wir an dieser Stelle das in der vergangenen Ausgabe getestete *Etrian Odyssey IV* mit an Bord holen. Genau wie in Atlus' Fantasy-RPG durchquert ihr die Levels aus der Ego-Perspektive, öffnet Türen, sammelt Gegenstände ein und legt euch mit zufällig erscheinenden Gegnern an. Eine eigene Karte zeichnen ist nicht vonnöten, auf dem Touchscreen sind sämtliche Stockwerke und Ausgänge bereits eingezeichnet.

Gezähmte Zicken

Im Kampfbildschirm geht es ausschließlich rundenbasiert zur Sache. Die Schar an Kameraden, welche ihr im Storyverlauf von *Soul Hackers* um euch schart, bleibt recht überschaubar. Um entstehende Lücken zu füllen, bedient ihr euch direkt beim Gegner: Manche Dämonen lassen sich auf Konversationen mit euch ein, von denen abhängt, ob sie euch von da an begleiten. Mithilfe der GUMP, einer Mischung aus tragbarem Mini-Computer und Knarre, können befreundete Kreaturen fortan beschworen werden, damit sie an eurer Seite kämpfen. Das hat seinen Preis: Je mehr Taschenmonster ihr ins Gefecht führt, desto mehr Magnetit-Items benötigt ihr. Launisch wie die Monster sind, wenden sie sich vielleicht sogar gegen euch, wenn ihnen eure Partymitglieder und Entscheidungen nicht gefallen. Disziplin ist eine der Tugenden, die ihr stets wahren müsst, um in *Soul Hackers* erfolgreich zu sein. Mut zum Experimentieren gehört ebenfalls dazu, denn manchmal ist es lohnenswerter, zwei oder mehr Dämonen eine Fusion eingehen zu lassen, damit ein stärkeres Monster mit den übernommenen Eigenschaften dabei herauskommt.

Shadowrun auf Japanisch

Die Ästhetik von *Soul Hackers* ist gleichauf mit der inhaltlichen Cyberspace-Thematik der 90er-Jahre, was dem Spiel heute einen ganz eigenen Charme verleiht. Was damals noch futuristische Zukunftsmusik war, ist heute mit virtuellen MMO-Welten genauso Realität geworden wie elektronischer Währungsaustausch auf Shopping-Seiten. Leider betrifft dies auch die Grafik. Die Stages zu Beginn sind graue Industrie- oder Büro-Komplexe, in den Kämpfen wirkt der Hintergrund wie eine farbliche Visualisierung des Windows Media Players beim Abspielen einer MP3. Keine Konkurrenz für vergleichbare RPGs aus dieser Dekade, doch eine solche Gegenüberstellung wäre ja auch eher unfair. Was den Inhalt anbelangt, ist *Soul Hackers* in bester Gesellschaft. Die komplexe Cyberpunk-Story lässt angefixte Spieler so schnell nicht mehr los und durch das Sammeln und Konfigurieren der unzähligen Monster hat man viele Stunden lang zu tun. Eine prima Zeitreise für jene, die nach *Etrian Odyssey IV* noch nicht genug haben.

Marco Cabibbo

Die Welt von Paradigm X scheint perfekt. Doch wie in der Realität stehen hinter dem Projekt ganz andere Interessen, die ihr aufklären müsst.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Zäh wie eine vollgestopfte ISDN-Leitung. Erst später läuft's wie bei einer Glasfaser."

So mancher Rollenspiel-Hammer ließ oder lässt außerhalb Japans lange auf sich warten. Erst vor Kurzem hat Nintendo seinen inneren Schweinehund überwunden und nach ewig langer Wartezeit *Earthbound* in Europa veröffentlicht. Zwischen dem Original-Release von *Soul Hackers* und dem unseren liegen satte 16 Jahre. Eine Zeit, in der sich viel getan hat. Inhaltlich wie spielerisch. Insofern ist der Titel im Vergleich mit neueren Serien nicht mehr ganz taufrisch und kann an einigen Stellen mühsam werden. Mühen, die es jedoch wert sind, auf sich genommen zu werden. An der faszinierenden Story und dem schnell einsetzenden Wahn, seine Truppe aufzuleveln, hat sich in all den Jahren nicht viel verändert. Nicht mehr die erste Wahl, aber nach wie vor ein gutes Rollenspiel.

Shin Megami Tensei: Soul Hackers

Termin: 20. September 2013
Hersteller: NIS America
Entwickler: Atlus
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 5
Stilistisch durchaus noch interessant, hat die Grafik selbst schon erheblich bessere Zeiten erlebt.

SOUND 7
Sprache/Text: Englisch
Am atmosphärisch passenden Sound hat sich nichts verändert. Neu dabei: die englische Vertonung.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☐ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Karte auf Touchscreen sichtbar
Die Menüführung wirkt teils ein wenig überladen, doch das ist nach etwas Einspielen überwunden.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Speichersystem: Feste Speicherpunkte
Der Umfang ist mit einer Großzahl an Monstern und Quests sowie vielschichtig ausbaubaren Charakteren nicht gerade dünn ausgefallen.

MEHRSPIELER -
Rollenspiele dieser Art haben nur selten einen Multiplayer. *Soul Hackers* macht in diesem Punkt keine Ausnahme.

PRO / CONTRA
- ✚ Aufregendes Sammeln von Monstern
- ✚ Stimmige Cyber-Spielwelt
- ✚ Teils surreale Dungeons sehr herausfordernd
- ✚ Fast alle Dialoge neu vertont
- ▬ Grafisch überaus veraltet
- ▬ Strenge Lernkurve

3DS-FAKTOR 2
Ja, der 3D-Faktor ist vorhanden und in den Labyrinthen ganz nett. Das war's aber auch schon.

WERTUNG/FAZIT

82

„Lieber spät als nie: *Soul Hackers* ist nicht mehr taufrisch, aber noch sehr genießbar."

INAZUMA ELEVEN 3

Rollenspiel Für die Mannschaft der japanischen Highschool aus Tokio geht es ums Ganze: Dieses Mal will das coole Team endlich den Weltmeistertitel erobern!

Klein hat die Fußballmannschaft der Raimon Jr. High einst gestartet: Am Anfang konnte der Team-Kapitän kaum eine komplette Mannschaft zusammentrommeln. Doch nun spielen die besten Spieler aus ganz Japan für die Raimon Elf. Jetzt geht die Fußballmannschaft noch einen Schritt weiter: In *Inazuma Eleven 3* strebt das Team danach, sich den Weltmeistertitel zu sichern. Gleich zu Beginn werden die Hauptcharaktere aus den Vorgängern versammelt, um die Mannschaft auszuwählen, die Japan in der Football Frontier International vertreten soll.

Versionsunterschiede

Inazuma Eleven 3 kommt in zwei verschiedenen Versionen daher: Kettenblitz und Explosion. Die Story ist im Großen und Ganzen dieselbe, allerdings werden unterschiedliche Facetten beleuchtet. In Kettenblitz schlüpft man zeitweise in die Rolle des italienischen Spielers Paolo Bianchi, der versucht, seiner blinden Freundin zu helfen. In Explosion dagegen erfährt man mehr über Hector Helio, der einen ganz unerwarteten Bekannten hat. Doch die meiste Zeit spielt ihr wie gewohnt den Torhüter und Mannschaftskapitän der Raimon Elf: Mark Evans (ja, ein wirklich sehr japanischer Name). Mit ihm zusammen erkundet ihr in klassischer RPG-Manier die Umgebung. Während ihr herumlauft, werdet ihr in Zufallsmatches verwickelt, in denen ihr gegen andere Mannschaften antreten müsst. Meist sollt ihr dabei den Ball erobern oder als Erster ein Tor schießen. Gewinnt ihr, erhaltet ihr Erfahrungspunkte, Items und vielleicht sogar einen der gegnerischen Spieler. Ihr seid nämlich nicht verpflichtet, das ganze Spiel mit den storyrelevanten Hauptcharakteren

Das meiste Geschehen der RPG-Passagen findet auf dem unteren Bildschirm statt. Während ihr herumlauft, werdet ihr zu Zufallsmatches herausgefordert.

Wann immer die Spieler in einen Zweikampf verstrickt werden oder ihre Spezialtechniken einsetzen, erscheint eine Nahaufnahme der Beteiligten.

Wie man es von den Spielen von Level 5 kennt, sind die Zwischensequenzen liebevoll inszeniert und synchronisiert.

Mit dem Stylus bestimmt ihr die Schussbahn und die Laufwege, mit den Symbolen könnt ihr Sonderaktionen auslösen.

durchzuspielen. Es gibt an die 2.000 Spieler zu entdecken, von denen ihr die besten rekrutieren und trainieren könnt. Um neue Mitstreiter anzuwerben, gibt es weitere Möglichkeiten: Ihr erhaltet ihre Daten bei Münzmaschinen oder ihr startet eine Suche über Bekannte, um besonders außergewöhnliche Talente an Land zu ziehen.

Fußballspiele

Wie so oft im Leben gilt auch hier die Devise: »Was du nicht im Kopf hast, musst du in den Beinen haben.« Durch kluges taktisches Vorgehen ist es möglich, auch mit geringem Level des Teams ein Spiel zu gewinnen. Wenn ihr allerdings lieber Gas gebt, dann trainiert eure Spieler einfach so sehr, dass sie den Gegnern in allen Statuswerten überlegen sind. Am besten ist natürlich eine Mischung aus beidem. Ein herkömmliches Fußballspiel wäre natürlich viel zu langweilig: Deswegen verfügt jeder Spieler über besondere Spezialfähigkeiten, die je nach Situation angewendet werden können, um ein Effekt-Inferno auf dem Platz zu entfesseln. Wobei Effekt-Inferno zu viel gesagt ist: Man merkt deutlich, dass das Spiel in Japan bereits vor über drei Jahren für den DS erschienen ist. Vor allem die Oberweltsprites und Animationen wirken stark veraltet und simpel. Etwas besser ist es bei den Nahaufnahmen während der Spiele, jedoch wirken auch diese sehr kantig und warten mit verwaschenen Texturen auf. Einzig die animierten Zwischensequenzen, die man auch aus den *Layton*-Spielen kennt, sind ein wahrer Augenschmaus. Doch wenn man über diese Dinge hinwegsehen kann, steht einem ein motivierendes Abenteuer, in dem es viel zu sammeln und erleben gibt, bevor!

Stefanie Groß

An der Gestaltung der der Charakterke sieht man, dass hier die Macher der *Layton*-Reihe ihre Finger im Spiel hatten.

MEINUNG
Stefanie Groß

»Ich als Nicht-Fußballfan bin überrascht: Das macht mehr Spaß als gedacht!«

Ich muss ja gestehen, dass ich zuerst ein wenig panisch war, als man mir ein Fußball-Spiel zum Testen in die Hand drückte. Doch die liebevoll gezeichneten, knuffigen Charaktere und die angenehme und stellenweise richtig spannende Story haben es mir trotzdem recht schnell angetan. Dass man von klassischem Fussi nicht wirklich Ahnung haben muss, um mit dem Spiel klarzukommen, kann ich auch eindeutig als Vorteil werten. Besonders interessant ist die Tatsache, dass einige Passagen der großen Spiele geskriptet sind, sodass ihr möglicherweise einen Rückstand aufholen müsst oder nicht eure bevorzugten Spieler auf den Platz schicken könnt. Aber das macht die Herausforderung nur noch größer. Ich jedenfalls werde nicht ruhen, bis ich Inazuma Japan zum Weltmeister gemacht habe!

Inazuma Eleven 3

Termin: 27. September 2013
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Level-5
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 6
Die Oberwelt-Grafik sieht aus wie bei den DS-Spielen der Serie. Da wäre als Remake mehr drin gewesen!

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die Musik ist eingängig und passend. Jede Zwischensequenz ist deutsch synchronisiert!

STEUERUNG 3
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die Steuerung ist größtenteils intuitiv. In kritischen Situationen übernehmen die Spieler eh selbst das Ruder.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht
Speichersystem: jederzeit außerhalb der Spiele
Sobald man alle Grundtechniken draufhat, steht dem Spaß nichts mehr entgegen. Die Story ist gut, allerdings lohnt es sich, die Vorgeschichte zu kennen.

MEHRSPIELER 7
Ihr könnt individuelle Teams zusammenstellen und euch damit drahtlos oder über StreetPass mit anderen messen oder zusammen spielen.

PRO / CONTRA
- ✚ Mix aus RPG und Action
- ✚ Liebenswerte Charaktere
- ✚ Tolle Cutscenes mit Synchro!
- ✚ Nette Story
- ✖ Stark veraltete Grafik
- ✖ Englische Namen gewöhnungsbedürftig

3DS-FAKTOR 2
Da sich die meiste Action auf dem unteren Bildschirm abspielt, kommt der 3D-Effekt wenig zur Geltung.

WERTUNG/FAZIT

78

„Fans der Serie freuen sich, doch auch als Nicht-Fußballfan kann man hier Spaß haben.«

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle bislang von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres Genres!

JUMP & RUN

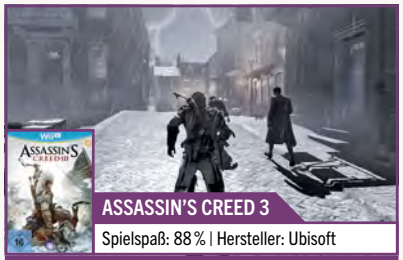
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

New Super Mario Bros. U
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

New Super Luigi U
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



ASSASSIN'S CREED 3
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Ubisoft

Für eine Wertung jenseits der 90 fehlen nur etwas Feinschliff, Story-Highlights und Charakter.

Batman: Arkham City Armoured Edition
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Warner Interactive

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

ADVENTURE

SKYLANDERS: GIANTS
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Activision

Gutes Spiel, jetzt noch schöner: Activision liefert einen der besseren Wii-U-Starttitel ab.

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Spielspaß: 79 % | Hersteller: Nintendo

Scribblenauts Unlimited
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

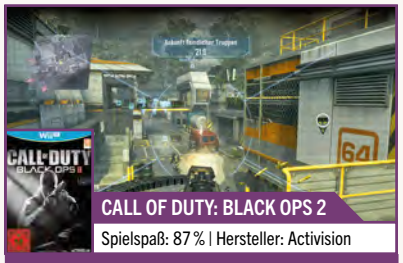
TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Namco Bandai

Ein wie gewohnt nicht ganz perfektes Kampfsystem trifft tolle Nintendo-Outfits und einen Tag-Modus.

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

Marvel Avengers: Kampf um die Erde
Spielspaß: 77 % | Hersteller: Koch Media

EGO-SHOOTER



CALL OF DUTY: BLACK OPS 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Das nennt man einen Einstand nach Maß: Der Erfolgs-Shooter ist auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

–
–

SPORT

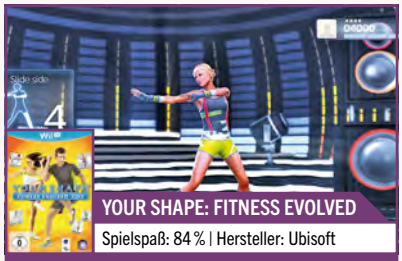
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein vor allem inhaltlich brillantes Basketballspiel mit fadem Beigeschmack aufgrund der schwachen Technik

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

Sports Connection
Spielspaß: 55 % | Hersteller: Ubisoft

GESCHICKLICHKEIT



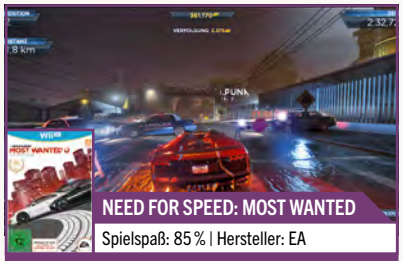
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat

Game & Wario
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

–
–

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

RAYMAN LEGENDS

Oha! Rayman sprang soeben im Kreis um Marios Kerngenre – es wird Zeit für ein Klempner-1UP!

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Sam Fishers überfälliges Comeback befanden wir für ganz gut! Aber da geht noch deutlich mehr.

007: Legends
Test (02/13): 62 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Warner Interactive

Ben 10 Omniverse
Test (02/13): 70 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Cabela's Dangerous Hunts 2013
Test (02/13): 67 % | Genre: Simulation | Hersteller: Activision

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: THQ

Die Hüter des Lichts
Test (02/13): 64 % | Genre: Adventure | Hersteller: Namco Bandai

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action | Hersteller: Disney

Disney Micky Epic: Die Macht der 2
Test (05/13): 70 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Disney Planes
Test (10/13): 65 % | Genre: Adventure | Hersteller: Disney

Family Party: 30 Great Games
Test (02/13): 45 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

FIFA 13
Test (01/13): 70 % | Genre: Sport | Hersteller: EA

Funky Barn
Test (02/13): 57 % | Genre: Simulation | Hersteller: 505 Games

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (03/13): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Sports Connection
Test (01/13): 55 % | Genre: Sport | Hersteller: Ubisoft

Tank! Tank! Tank!
Test (01/13): 60 % | Genre: Action I Hersteller: Namco Bandai

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Namco Bandai

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Transformers Prime
Test (01/13): 70 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Warriors Orochi 3 Hyper
Test (01/13): 75 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Koch Media

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

–
–

Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS

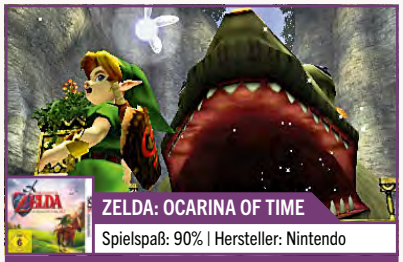
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE



ZELDA: OCARINA OF TIME

Spielspaß: 90% | Hersteller: Nintendo

Das epischste *Zelda* aller Zeiten in der zigsten Neuauflage, dafür mit schicken 3D-Effekten

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Rising Star Games

Luigi's Mansion 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION

Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dank des genialen Umfangs und der grandiosen Umsetzung einer der besten 3DS-Launch-Titel!

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Namco Bandai

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Die Mischung aus Herumprobier-Puzzles und Wissensfragen ist mal wieder vom Feinsten.

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7

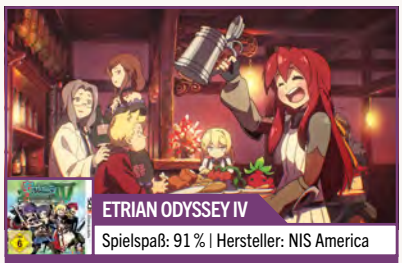
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



ETRIAN ODYSSEY IV

Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey IV geht spektakulär in die Lüfte. Irgendwo dort oben trifft es dann auf unsere Wertung.

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Square Enix

Mario & Luigi: Dream Team Bros
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

PES 2011 3D

Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Die sehr gut gelungene neue Kameraperspektive spielt dem 3D-Effekt eine grandiose Flanke zu.

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Electronic Arts

ETRIAN ODYSSEY IV

Zusammen mit *New Super Mario Bros. 2* ist *Etrian Odyssey IV* aktuell das beste von uns getestete 3DS-Spiel aller Zeiten.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit-N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen.

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Test (02/12): 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Animal Crossing: New Leaf
Test (07/13): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Cave Story 3D
Test (12/11): 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

F1 2011
Test (12/11): 81 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Codemasters

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Harvest Moon 3D: The Tale of Two Towns
Test (09/12): 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Rising Star

Heroes of Ruin
Test (07/12): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

LEGO City Undercover: The Chase begins
Test (06/13): 80 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

LEGO Star Wars 3: The Clone Wars
Test (05/11): 77 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis Open
Test (06/12): 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Konami

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendogs + Cats
Test (04/11): 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Paper Mario: Sticker Star
Test (12/12): 81 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2011
Test (04/11): 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Test (02/12): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Rabbids Rumble
Test (01/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Rayman Origins
Test (10/13): 79 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Test (06/12): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Ridge Racer 3D
Test (04/11): 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Star Fox 64 3D
Test (09/11): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Monkey Ball 3D
Test (05/11): 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tales of the Abyss
Test (01/11): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

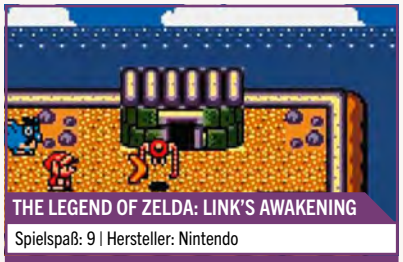
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: Sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner.

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

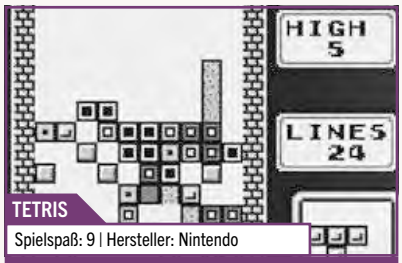
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

SOLOMON'S KEY

Ein absoluter Knobel-Klassiker, den wir seit dem NES-Zeitalter für dermaßen viele Konsolen und eShops getestet haben, dass wir die Levels mittlerweile blind zocken können.

BOULDER DASH

Leider durften wir euch dieses Spiel in der letzten N-ZONE nur als Vorschau anbieten, ihr könnt aber sicher sein, dass wir auf die nächste Runde des C64-Evergreens schon sehr gespannt sind!

NINJA GAIDEN II

Nur die Harten kommen in den Garten und nur die Härtesten in den NES-Softwareschacht. Wer *Gaiden II* überlebt hat, darf stolz sein!

Tragbare Hall of Fame: Wir kredenzen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Bionic Commando
Test (03/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Burgertime Deluxe
Test (12/11): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dig Dug
Test (06/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Dr. Robotniks Mean Bean Machine
Test (08/13): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Fortified Zone
Test (07/11): 6 | Genre: Action | Hersteller: Jaleco

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Harvest Moon GBC
Test (06/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby Star Stacker
Test (11/12): 6 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Legend of the River King
Test (05/13): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Lock'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (06/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mystery Ninja starring Goemon
Test (10/12): 6 | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Prince of Persia
Test (03/12): 6 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-Ware-Titel – viel Spaß!

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Ah! Heaven
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Bird Mania 3D
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Teyon

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Code of Princess
Test (06/13): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Agatsuma

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Dillon's Rolling Western
Test (04/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hana Samurai: Art of the Sword
Test (12/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Johnny Kung Fu
Test (10/12): 7 | Genre: Action | Hersteller: UFO Interactive

Kirby's Adventure
Test (01/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Arika

Kokuga
Test (09/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: G.rev

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: WayForward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Mutant Mudds
Test (08/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kids

Picross e
Test (11/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pullbox
Test (02/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Intelligent Systems

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Man
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

TwinBee
Test (11/11): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1		**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91 % Link startet auf Anhieb bis an die Spitze der Wii-U-Verkaufs-Charts durch.
2	**NEW SUPER LUIGI U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
3	**LEGO CITY: UNDERCOVER**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %
4	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93 %
5	**GAME & WARIO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
6	**SKYLANDERS: GIANTS**	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
7	**MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
8	**THE WONDERFUL 101**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83 %
9	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
10	**ZOMBiU**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %

TOP 10 LESER (Wii U)

1		**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91 % Auch bei unseren Lesern erfreut sich das HD-Remake derzeit größter Beliebtheit.
2	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91 %
3	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93 %
4	**NEW SUPER LUIGI U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
5	**GAME & WARIO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
6	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
7	**THE WONDERFUL 101**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83 %
8	**SKYLANDERS: GIANTS**	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
9	**SPLINTER CELL: BLACKLIST**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 85 %
10	**MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1		**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91 % Die Redaktion spielt derzeit am liebsten die Neuauflage von Links Gamecube-Abenteuer.
2	**RAYMAN LEGENDS**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 93 %
3	**PIKMIN 3**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/13 Spielspaß: 91 %
4	**NEW SUPER LUIGI U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
5	**THE WONDERFUL 101**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 09/13 Spielspaß: 83 %
6	**SPLINTER CELL: BLACKLIST**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 85 %
7	**GAME & WARIO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
8	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 81 %
9	**MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
10	**LEGO CITY: UNDERCOVER**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82 %

TOP 10 SATURN (3DS)

1		**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 % *Animal Crossing* hält die Spitzenposition – bis Pokémon X und Y kommen!
2	**LUIGI'S MANSION 2**	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
3	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
4	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
5	**LEGO LEGENDS OF CHIMA: LAVAL'S JOURNEY**	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive Test in: - Spielspaß: -
6	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
7	**LEGO CITY: UNDERCOVER – THE CHASE BEGINS**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 80 %
8	**MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 83 %
9	**SKYLANDERS: GIANTS**	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 81 %
10	**FIRE EMBLEM: AWAKENING**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %

TOP 10 LESER (3DS)

1		**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94 % Unsere Leser spielen in diesem Monat am liebsten die wilde Mario-Raserei.
2	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
3	**LUIGI'S MANSION 2**	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
4	**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86 %
5	**MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 83 %
6	**FIRE EMBLEM: AWAKENING**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
7	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80 %
8	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
9	**MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
10	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D**	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1		**POKÉMON X UND Y** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94 % Einfach genial: Das neue Pokémon hält die Redaktion in seinem Bann.
2	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
3	**MARIO & LUIGI: DREAM TEAM BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 83 %
4	**ETRIAN ODYSSEY IV**	Entwickler: Atlus Hersteller: NIS America Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 90 %
5	**FIRE EMBLEM: AWAKENING**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/13 Spielspaß: 89 %
6	**LUIGI'S MANSION 2**	Entwickler: Next Level Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 85 %
7	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
8	**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS 3D**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/13 Spielspaß: 86 %
9	**MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 80 %
10	**PROJECT X ZONE**	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 82 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch „The Legend of Zelda: Hyrule Historia" von Tokyopop als Prämie.**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

1078666

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist:
Bahn frei für die Neuheiten im Nintendo eShop für die Wii U und die Wii!

MEGA MAN X

Die Monate des ungewissen Wartens sind vorüber: Teil eins der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega Buster auf und zerbröselt eure Wii U!

***Mega Man X* erweitert das Fundament, welches auf dem NES gebaut wurde, um jede Menge Facetten und bietet den idealen Spagat aus Fairness und Anspruch.**

Alles läuft auf die Konfrontation mit Sigma hinaus. Hier braucht ihr wirklich alle Upgrades des Spiels, um gegen ihn bestehen zu können.

Luigi und Mega Man können sich die Hände reichen. Grund: Beide sind mittlerweile seit 30 beziehungsweise 25 Jahren dick im Videospiel-Geschäft. Während Nintendo seinem Klempner in Grün ein ganzes Jahr besondere Aufmerksamkeit widmet, wird auch Capcoms bestes Stück Metall auf Händen getragen. Eines der Highlights in diesem Jahr stellt der SNES-Kracher *Mega Man X* dar, welcher 1993 als echtes Sequel der schon damals kultigen Vorgänger-Reihe auf dem Nintendo Entertainment System zelebriert wurde. Und eins sei euch jetzt schon verraten: Eindrucksvoller wurde eine Fortsetzung nur selten in die Tat umgesetzt.

Doktorarbeit

Rund 100 Jahre sind seit den ersten Roboterkriegen vergangen, der einst gefürchtete Dr. Wily nur noch ein Schreckgespenst der Vergangenheit. Rein zufällig stößt Dr. Cain auf den lange verschollenen Prototyp X, den Dr. Light vor vielen Jahrzehnten sicher versteckte, in der Annahme, die Welt sei noch nicht bereit für selbst denkende Roboter. Er sollte recht behalten: Menschen und aufmüpfige Reploiden, die vom grausamen Sigma angeführt werden, befinden sich im offenen Schlagabtausch, in den X unvorbereitet hineinstolpert. Aufgrund dezent veralteter Hardware den feindlichen Maschinen meilenweit unterlegen, bleibt euch nichts anderes übrig, als erst einmal nach passenden Upgrades zu suchen. Typisch für die *Mega Man*-Serie gehört das Sammeln der Extrawaffen von besiegten Boss-Reploiden nach wie vor dazu. Jede neue Waffe zeigt an der richtigen Stelle ihre Wirkung, selbst einige Stages verlieren viel von ihrem Schrecken, wenn das Arsenal an Ballermännern wächst. Abgesehen von neuen Kanonen könnt ihr auch X selbst aufmotzen. Mit versteckten Upgrades für Torso, Beine, Blaster und Helm kommen neue Optionen für das Movement dazu, mit denen es sich anbietet, bereits abgeschlossene Welten noch einmal zu erkunden, da ihr jetzt zuvor unerreichbare Stellen absuchen und Energie-Container finden könnt. Ein effektives Feintuning, was im Zusammenspiel mit der perfekten Mischung aus Jump & Run und Action, grandioser Musik und forderndem Schwierigkeitsgrad nichts anderes als die Höchstwertung zulässt.

Marco Cabibbo

Zero rockt die Hütte: Zu Beginn rettet uns der rote Reploid, der übrigens auf den Entwürfen von Proto Man basiert, das Leben.

Art: Wii U eShop
Genre: Jump & Run
Entwickler: Capcom
Termin: 19. September 2013
Preis: 7,99 Euro
WERTUNG 10

BREATH OF FIRE 2

Freundlicher Feueratmer sucht variantenreiche Verbündete zwecks Dezimierung dreister Dämonen – Capcoms RPG-Einladung gilt auch euch!

Selbstverständlich spielen in einem Titel names *Breath of Fire* Drachen eine tragende – oder in diesem Fall verbarrikadierende – Rolle.

Gigantische, ganz und gar fremdartige Länder. Exotische, merkwürdig anmutende Kreaturen. Eine Geschichte rund um geheimnisvolle Religionen und einen kleinen Jungen mit Drachenblut in seinen Adern. Extravagante Königreiche, fliegende Städte, Schamanismus, Zauberei und eine vollends typgerechte Rollenspielerfahrung zwischen XP, Gold und Zeitbalken in Kämpfen: *Breath of Fire 2* ist ein echter Genreklassiker! Übertroffen werden dessen fantastische, herrlich kreative Bilder aus einer grandiosen Fantasy-Fabelwelt nur noch von dem monumentalen Soundtrack. Wer ein Fan kultiger 16-Bit-Musik ist, wird durch SNES-Rollenspiele generell in akustische Verzückung versetzt – aber *Breath of Fire 2*s satte, voluminöse Kompositionen gehören selbst in diesem erlesenen Kreis mit zum Besten, was die altehrwürdige Nintendo-Konsole jemals an zwei Stereo-Boxen weiterreichen durfte! Das beginnt bei bedrückend-beklemmenden Orgelklängen, setzt sich über die zu Herzen gehenden, ruhigeren Stücke während hochdramatischer Momente fort und gipfelt schließlich in bissigen Rhythmen bei den erbarmungslosen Schlachten gegen finstere Götter und garstige Dämonen. Einen Großteil seiner emotionalen Wucht verdankte und vermittelte *Breath of Fire 2* während seiner SNES-Premiere zweifellos über den guten Klang – und behielt so trotz seines mitunter tapsigen, grobschlächtigen Erzählstils genug Ernst und Tiefe, um im Jahr 1994 den damals noch jungen Autor dieser Zeilen an einer ganz bestimmten Stelle zum Heulen zu bringen.

Katzenkoch und Städteplaner

Knapp 20 Jahre später darf man sich immer noch hier und da ein Tränchen wegwischen – die Storyline kann einem schon sehr zu Herzen gehen, auch wenn sie nach zwei Dekaden Genreentwicklung nicht mehr ganz so kräftig zupackt wie gegen Ende der 90er. Das muss sie aber auch gar nicht, denn Capcoms Rollenspiel-Klassiker hat noch so viel mehr zu bieten! Da wäre etwa eine der exotischsten Partys aller Zeiten – die acht (oder sogar neun) Figuren, auf die ihr hier trefft, werdet ihr so schnell nicht wieder vergessen! Oder wie wäre es mit einigen Minispielen während eurer Überlandreisen? Geschickte Jäger und Fischer können schnell wertvolle Items abstauben; wer etwas mehr Zeit investieren möchte, darf sich zudem als Koch oder sogar Bürgermeister versuchen. Und zum großen Finale warten schließlich drei extrem unterschiedliche mögliche Enden auf euch, für die sich der Spieler im Laufe seines Abenteuers so richtig anstrengen muss! Nur ein kleiner Hinweis: Wenn euch ein Gefangener um seinen Tod bittet, solltet ihr nicht vorschnell handeln, sondern alternative Ziele in Betracht ziehen.

Benjamin Kegel

Art: Wii U eShop
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Capcom
Termin: 5. September 2013
Preis: 7,99 Euro
WERTUNG 8

Katzenmenschen, Pflanzenkrieger, Werdrachen – da ist selbst dieser obskure Endboss schon fast kein Exot mehr!

XP werden sehr spärlich verteilt – in der später veröffentlichten GB-Advance-Version wurden sie daher auch verdoppelt.

Kurz erinnert

DUNGEONS & DRAGONS

Mit reichlich Verspätung erscheint *Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara* nun endlich auch für die Wii U. Die beiden Spiele selbst, die Compilation besteht aus zwei Titeln, sind jedoch noch bedeutend älter: *Tower of Doom* und *Shadow over Mystara* wurden bereits in den Spielhallen der 90er-Jahre ausführlich gedaddelt. Ist die Entscheidung für eins der beiden nicht miteinander verbundenen Abenteuer gefallen, werdet ihr danach vor eine weitere Wahl gestellt: Vier bzw. sechs verschiedene Helden stehen als Spielfigur zur Verfügung, von der zierlichen Elfe bis hin zum stämmigen Zwerg. Scheidet ihr während eurer Reise aus dem Leben, dürft ihr euch während des Continue-Countdowns eine andere Figur aussuchen. Für bestandene Abenteuer gibt es Vault Coins, für die ihr Artworks und andere Bonusinhalte kaufen könnt. **Marco Cabibbo**

Art: Wii U eShop • **Genre:** Rollenspiel •
Termin: 12. Sep. 2013 • **Preis:** 13,99 Euro
WERTUNG 8

GRADIUS

Es gibt Klassiker. Es gibt Evergreens. Und es gibt legendäre Spiele, die fast im Alleingang ein Genre entweder begründet oder definiert haben. Der Space-Shooter *Gradius* gehört zum erlesenen Kreis der letztgenannten Games! Vor allem durch die Möglichkeit, seine Kanonen im Lauf des Spiels taktisch verstärken zu können, hob sich das Spiel hervor. Leider kann man dasselbe nicht über seine Technik behaupten: Viele der schrillen Sounds sind selbst für 8-Bit-gestählte Trommelfelle nur schwer zu ertragen, dazu gesellen sich Bildaussetzer bei den Spezialeffekten wie zum Beispiel Waffenfeuer. Auch der Schwierigkeitsgrad stammt noch klar aus einer anderen Epoche! Gönnen solltet ihr euch dieses Museumsstück aber trotzdem. **Benjamin Kegel**

Art: Wii U eShop • **Genre:** Action •
Termin: 26. September 2013 • **Preis:** 4,99 Euro
WERTUNG 7

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

In anderen Racern ein Spielmodus, hier Standard: Rennen gegen die Uhr.

Jetzt schnell den Kern zerstören und dann raus aus dem Todesstern! Oder so.

AiRACE SPEED

Futuristische Rennen auf verschlungenen, herausfordernden Kursen. Klingt ein wenig nach *F-Zero*, oder?

In der Tat hat das Spiel jedoch recht wenig mit der legendären Rennspielreihe Nintendos zu tun. In *AiRace Speed* rast ihr nämlich allein über die insgesamt 18 Strecken und seht zu, dass ihr Highscores aufstellt. Dazu jagt ihr entweder eure eigenen oder versucht die Zeiten der Online-Ranglisten-Anführer zu knacken. Abgesehen davon, dass Freunde „echter" Rennen gegen sichtbare Gegner hier an der falschen Adresse sind, macht das Spiel aber vieles richtig. Die Strecken sind ansprechend designt und bieten kontinuierlich anspruchsvoller werdende Herausforderungen. Selten kommt es vor, dass Hindernisse unfair platziert scheinen, sodass es größtenteils auf eure Fähigkeiten ankommt. Für längere Motivation sorgen neben den Online-Leaderboards auch diverse Medaillen und Herausforderungen, die errungen und bestanden werden wollen. Freunde von Zeitrennen können sich hier für kleines Geld schön austoben und durch den geschickten Einsatz des stets aktivierbaren Boosts immer wieder einige Sekunden finden, die sie in diesem oder jenem Sektor der Strecke bisher liegen gelassen haben. Wem Rennen gegen die Uhr zu öde sind, lässt *AiRace Speed* jedoch gleich links liegen. Da gibt's dann bessere Alternativen.

Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop
Genre: Rennspiel
Entwickler: QuebicGames
Termin: 19. September 2013
Preis: 4,99 Euro
WERTUNG 7

STAR WARS PINBALL

Was auf der Wii U überraschend gut zusammenpasst, macht auf dem 3DS wenig Spaß. Greift hier lieber zu HD statt zu 3D!

Zum Glück ist auch die alte Trilogie thematisch im Spiel vertreten.

Wir haben es hier mit der Umsetzung der Wii-U-Version des Spiels zu tun, die ein wirklich gutes Pinball-Games geworden ist. Die Tische sind detailreich und liebevoll gestaltet und erzählen die Geschichten der Filme und der TV-Serie. Dazu bieten sie auch geübten Spielern eine Herausforderung und sind teils recht anspruchsvoll zu meistern. Nur, auf dem 3DS vergeht einem die Lust auf ausgedehnte Flipper-Sessions relativ schnell, da die aufwendigen Tische auf dem kleinen, vergleichsweise niedrig aufgelösten 3DS-Screen lange nicht die Faszination der Wii-U-Variante erreichen. Man merkt, dass das Spiel für Full-HD-TVs designt wurde und das wirkt sich bei Nintendos Handheld leider negativ auf den Spielspaß aus, da viele Details flöten gehen und das Auge schnell ermüdet. Auch die Steuerung war, obwohl auf dem 3DS keinesfalls schlecht, mit dem GamePad deutlich komfortabler. Wer eine Wii U sein Eigen nennt und mit Macht nach einem neuen Flipper sucht, der zögert nicht lange und lädt die weit bessere Version aus dem Wii U eShop!

Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop
Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Zen Studios
Termin: 19. September 2013
Preis: 5,99 Euro
WERTUNG 6

Schlimmes Lauf- und Sprungverhalten: *Milon's Secret Castle* ist echt übel, was grundlegende Dinge angeht.

Hinweise gefällig? Oh ja bitte, denn das Spiel greift euch ansonsten überhaupt nicht unter die Arme.

MILON'S SECRET CASTLE

Milons geheimes Schloss wäre schon anno 1986 lieber geheim geblieben. Jetzt, 27 Jahre später, sollte man es endlich einreißen!

Manche von euch kennen vielleicht den Angry Video Game Nerd. Bier trinkend nimmt dieser im Internet in seinen Videorezensionen die schäbigsten aller Retro-Spiele auseinander und genießt schon lange Kultstatus. Ganz wie *Milon's Secret Castle*, das jedoch im Gegensatz zu den oftmals urkomischen Retro-Tests des Nerds so gar keinen Spaß macht. Vielleicht hat es aber gerade deshalb eine nicht zu verachtende Fanbase, die sich am frustrierenden Spielablauf nicht zu stören scheint. Ihr bahnt euch den Weg in Hüpfspiel-Manier durch das titelgebende Schloss, um eine holde Dame zu retten. Fiese Bosse vermiesen einem schnell den Spaß, da sie scheinbar endlos Prügel vertragen und die unpräzise Steuerung kostet einen schon zu Beginn des Spiels ordentlich Nerven. Während andere Spiele wenigstens mit netten Ideen oder schöner Musik halbwegs versöhnlich stimmen, tötet *Milon's Secret Castle* zuverlässig eure Liebe für Videospiele. Zumindest, solange ihr es zockt.

Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop
Genre: Jump & Run
Entwickler: Hudson
Termin: 26. September 2013
Preis: 2,99 Euro
WERTUNG 2

RAGE OF THE GLADIATOR

Unrechtmäßig eingekerkerte Prinzen stellen sich in der Arena.

Als Gladiator in der Arena kämpft ihr gegen zahlreiche Feinde, die mit übernatürlichen Kräften aufwarten. Dabei könnt ihr lediglich Angriffe blocken, euch ducken oder in die Luft springen, um Attacken zu entgehen. Habt ihr das geschafft, könnt ihr zum Gegenangriff ansetzen und Combos landen. Dafür, dass euch das Spiel recht wenig Handlungsspielraum lässt, fesselt es jedoch überraschend stark und entpuppt sich als echter Zeitfresser. Eine Vielzahl an unterschiedlichen Gegnern mit individuellen Angriffsmustern sorgt für Abwechslung im Kampfgeschehen und ein solides Upgrade-System bietet Motivation, sich länger durch die Arenen zu kämpfen. So kauft ihr bessere Waffen, möbelt eure Rüstung auf oder deckt euch mit Heiltränken ein. Audiovisuell macht das Spiel, gerade für einen Download-Titel, einiges her und überzeugt mit krachenden Sounds und detaillierten, Charaktermodellen.

Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop
Genre: Action
Entwickler: Ghostfire Games
Termin: 19. September 2013
Preis: 6,99 Euro
WERTUNG 7

Auf diese coole Idee muss man erst einmal kommen: Als Schlangenbeschwörer Tiere für sich kämpfen lassen.

Raphael hätte seinen Sparringspartner gefunden. Das Spiel setzt euch sehr abwechslungsreiche Gegner vor die Nase.

Kurz erinnert

FUNFAIR PARTY GAMES

Ob ihr Rummel, Jahrmarkt, Volksfest oder Kirchweih sagt: Es macht durchaus Spaß, an den verschiedenen Buden vorbeizusehen und sein Glück zu versuchen. Ob man derart Unterhaltung jedoch auch auf dem 3DS braucht, muss jeder für sich selbst entscheiden. Fakt ist, dass *Funfair Party Games* ein gelinde gesagt durchwachsenes Stück Software ist, dessen Minispiele qualitativ stark schwanken. Während Geschicklichkeitsübungen wie der heiße Draht durchaus Laune machen, verkommen andere Aktivitäten wie das Korbwerfen mit Basketbällen zum langweiligen Gähner. Um den Nachwuchs ruhigzustellen, eignet sich die Spielesammlung jedoch. Der Preis spielt dem bunten Game auch nicht in die Karten. Der ist mit knapp 20 Euro doch etwas hoch angesetzt.

Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop • **Genre:** Geschicklichkeit • **Termin:** 22. Aug. 2013 • **Preis:** 19,99 Euro
WERTUNG 5

PINBALL: REVENGE OF THE GATOR

Das zweite Pinball-Spiel in dieser Ausgabe ist das deutlich ältere und sollte eigentlich ziemlich abstinken im Vergleich zum spektakulärer aufgemachten *Star Wars Pinball*. Denkste! Im Vergleich zum überladen wirkenden und auf dem 3DS-Screen irgendwie fehl am Platz scheinenden Krieg-der-Sterne-Flipper präsentiert sich *Pinball: Revenge of the Gator* in biederer Game-Boy-Grafik. Das ist jedoch insofern ein Pluspunkt, als dass die Übersicht zu jeder Zeit gegeben ist und niemals Chaos ausbricht oder der Eindruck entsteht, man hätte das Geschehen nicht mehr unter Kontrolle. Die Ballphysik ist dazu gut gelungen und so erhält man für sein Geld anspruchslosen, aber frustfreien Flipperspaß, der nur etwas weniger opulent daherkommt als die *Star Wars*-Tische. Krokodile gegen TIE-Fighter!

Sebastian Zelada

Art: 3DS eShop • **Genre:** Geschicklichkeit • **Termin:** 5. Sep. 2013 • **Preis:** 2,99 Euro
WERTUNG 6

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community …
Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von *FIFA 14* diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Diesmal mit weiblichen Boss-Gegnern und fiesen Unterwasserlevels! **Uwe Hönig**

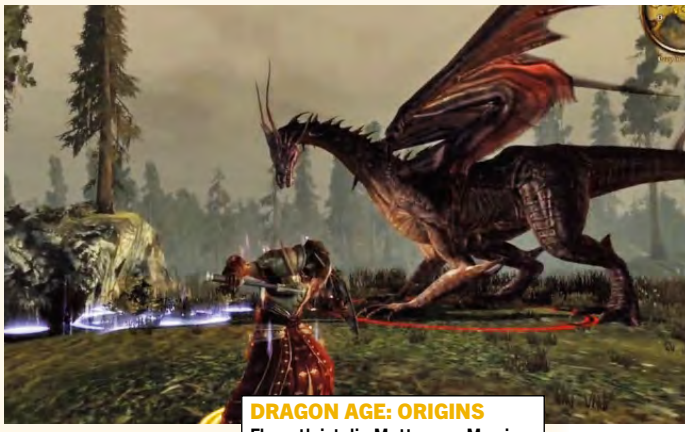
GERISSENE BOSS-WEIBCHEN

Weibliche Endgegner – heiße Bräute oder widerliche Monster?

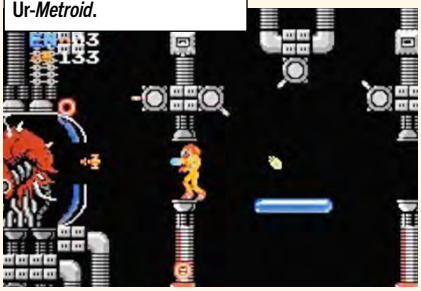
Frauen in Videospielen sind nicht nur sexy Heldinnen. Meist tauchen weibliche Wesen auch als Boss- oder Zwischengegner auf. Entweder wollen attraktive, aber fiese Bräute euren tapferen Helden verwirren. Oder weibliche Wesen tauchen als hässliche und bösartige Monster auf. Egal ob *Super Mario* oder *Metal Gear Solid*, weibliche Bossgegner sind in fast jedem Abenteuer am Start. Dabei sollte sich der Spieler besser nicht von einem freizügigen Aussehen blenden lassen. Im neuen *Castlevania: Lords of Shadow* wartet etwa die heiße Vampir-Fürstin Carmilla auf euch, die bei Held Gabriel aber glücklicherweise keine Chancen hat. In *Dragon Age* verhilft euch die Hexe Flemeth anfangs zu neuer Lebenskraft. Wenn ihr sie nochmals besucht, entpuppt sie sich eventuell als Drache und ihr könnt gegen sie kämpfen … Viel Spaß mit unserer Hitliste von Online-Redakteur Maik Koch, bestehend aus einer Reihe eindrucksvoller, weiblicher Bossgegner.

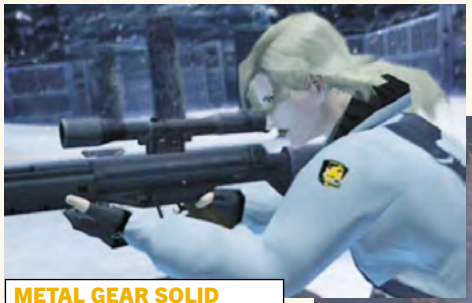
METROID
Bei dem fiesen Gehirn handelt es sich um Mother Brain, den allerletzten Endgegner im Ur-*Metroid*.

PAPER MARIO
Dark Princess Peach liefert sich mit euch einen der schwierigsten und nervigsten Kämpfe überhaupt.

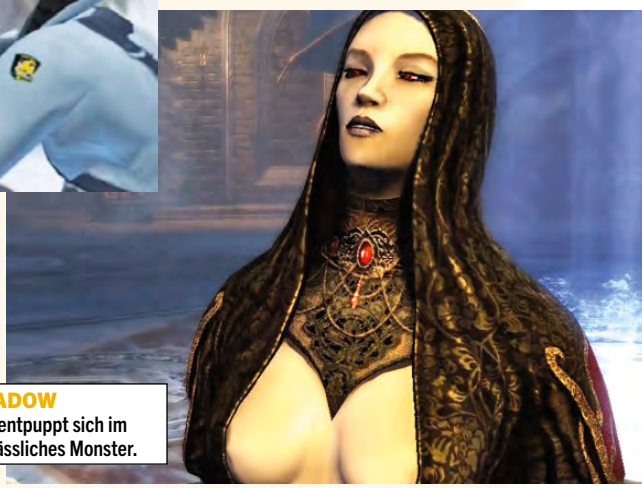


DRAGON AGE: ORIGINS
Flemeth ist die Mutter von Morrigan und eigentlich … ein Drache. Folgt ihr Morrigans Quest, könnt ihr gegen den Drachen antreten.





METAL GEAR SOLID
In einem genialen Scharfschützen-Duell kämpft ihr bei *Metal Gear Solid* gegen die blonde Schützin Sniper Wolf.



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW
Die Vampir-Dame Carmilla wirkt sexy, entpuppt sich im zweiten Teil des Kampfes jedoch als hässliches Monster.

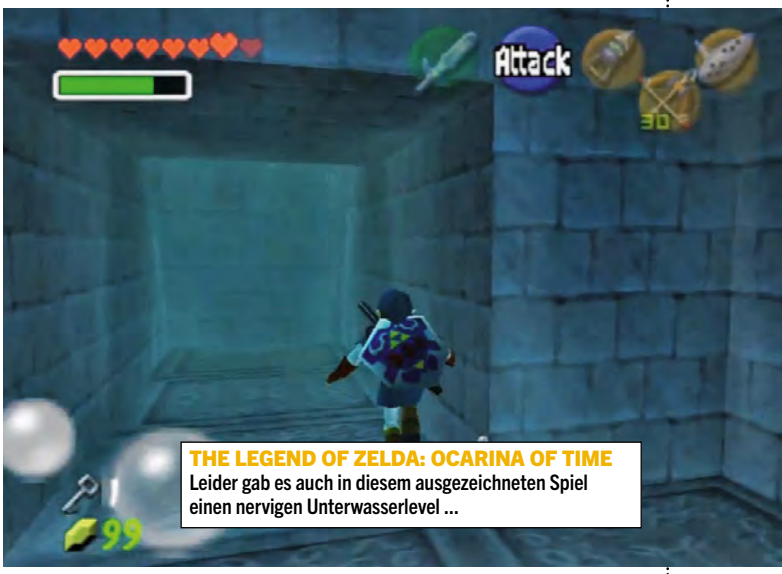
SUPER MARIO BROS. 3
Wendy O. Koopa ist eine von Bowsers Nachkommen und erscheint als Endboss in *Super Mario Bros. 3*.

SCHWIMMWESTE BENÖTIGT!

Wir präsentieren euch nervige und anstrengende Unterwasserlevels in Videospielen.

Entwickler von Videospielen überraschen uns in diversen Games immer wieder mit interessanten Umgebunden und Levels. Ob Weltraum, Himmel, Hölle oder im ewigen Eis: Mit unseren Charakteren bestreiten wir gerne abwechslungsreiche Passagen. Doch sobald sich die Entwickler an das Element Wasser wagen und uns mit einem Unterwasserlevel ködern wollen, hört der Spaß bei vielen Gamern auf. Plötzlich ist das Gameplay verändert, unser Charakter wird durch das Wasser träge und will sich unter keinen Umständen so bewegen, wie wir es gerne hätten. *Super Mario* zum Beispiel wird vom agilen Springer zum lahmen Schwimmer und verkörpert gar nicht mehr den flinken Hüpfspielcharakter, den wir so gerne mögen. Als wäre die Unterwasserphysik als Hindernis für uns Spieler nicht schon genug, wollen viele Entwickler den Realismus bewahren und plagen uns mit der Suche nach Luftblasen, damit unserem Charakter der Atem nicht ausgeht. So wandelt sich das Abtauchen schnell vom neugierigen Spaß zum Kampf gegen Frust. Darüber hinaus gibt es bei Unterwasser-Passagen wie in *Metroid Prime* oder *Conker's Bad Fur Day* nur dunkle Gänge und Räume zu entdecken, die uns eher an Mutters unbeleuchtete Abstellkammer erinnern als an die wunderschönen Weiten des Meeres. Im Anschluss zeigen wir euch einige der nervigsten Unterwasserlevels, die Viktor Friesen aus der Online-Redaktion zusammengestellt hat.

CONKER'S BAD FUR DAY
Im dunklen Unterwasserlevel musste man auf die Luft sowie die Lebenszeit eurer Taschenlampe achten.



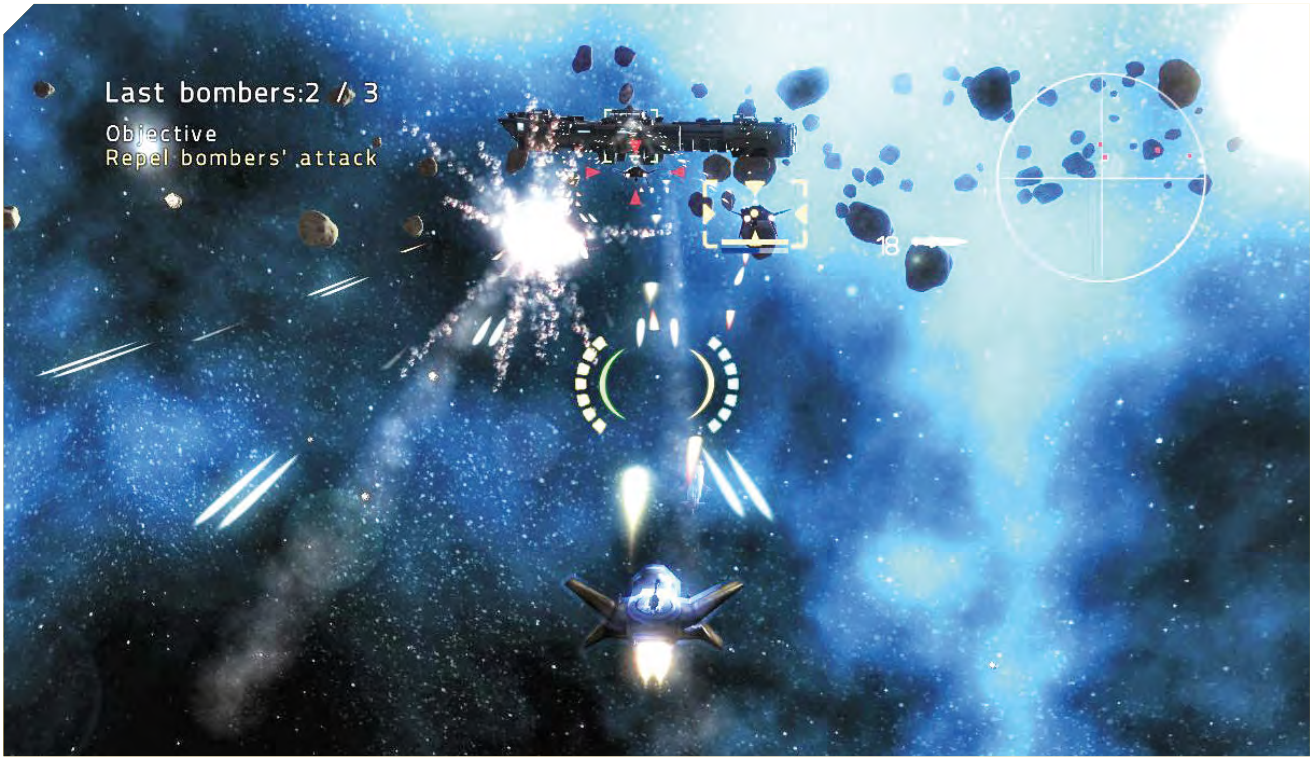
THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
Leider gab es auch in diesem ausgezeichneten Spiel einen nervigen Unterwasserlevel ...

METROID PRIME
Samus hätte im dunklen Unterwasser-Abschnitt eher eine Lampe statt der mächtigen Kanone gebraucht.

SUPER MARIO BROS.
Anstatt Rohre zu flicken, muss Klempner Mario einen gefluteten Level tauchend bewältigen.

EARTHWORM JIM
In einer langsamen und empfindlichen Kapsel musste der Wurm ins Meer, inklusive Ertrinken und vieler nerviger Neustarts.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
Auf dem NES sorgte der Stausee-Level wohl für erste, vor lauter Frust kaputt gemachte Controller.



DIE INDIE-REVOLUTION

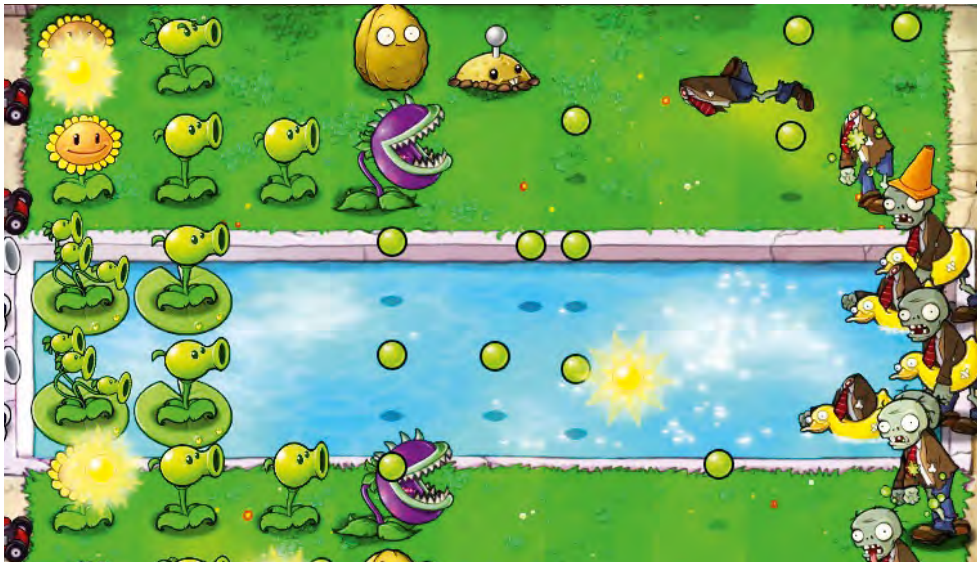
Die mittlerweile zahlreichen Indie-Entwickler sind die neuen Lieblingskinder der Games-Branche. Warum eigentlich?

Marcus Persson ist einer der reichsten Männer im Spielegeschäft. Nein, er ist nicht Teilhaber bei Apple, Nintendo, Sony oder Microsoft. Marcus Persson ist der Erfinder von *Minecraft* und vielen besser unter dem Namen „Notch" bekannt. Der gebürtige Schwede hat die Open-World-Aufbausimulation anfangs im Alleingang programmiert und mit dem Erscheinen von *Minecraft* im Jahr 2009 einen wahren Coup gelandet. Bis heute wurde alleine die PC-Version des Spiels mehr als 13 Millionen Mal verkauft. Nimmt man zusätzlich die Xbox-360-Versionen, Smartphones und Tablets hinzu, kommen weit mehr als 22 Millionen verkaufte Einheiten zusammen. Damit ist *Minecraft* eines der am weitesten verbreiteten Spiele der letzten fünf Jahre.

Kein Wunder also, dass Sony auf der diesjährigen Pressekonferenz anlässlich der Spielemesse Gamescom besonders die Portierung von *Minecraft* in seinem Indie-Line-up hervorhob. Aber *Minecraft* war erst der Anfang. Beinahe eine halbe Stunde präsentierte man Titel unabhängiger Entwicklerstudios für Playstation 3 und Playstation 4: *Shadow of the Beast*, *Helldivers*, *Everybody's gone*, *Rogue Legacy*, *Binding of Isaac*, *Volume* oder *Hotline Miami 2*. Indie-Games stehen plötzlich auf einer der größten aller Bühnen und werden zum Politikum. Sind diese kleinen, oftmals etwas kruden und merkwürdigen Spiele nun tatsächlich zu einem Kaufargument für eine Konsole geworden?

Was ist Indie?

Es gibt keine einheitliche Definition, sondern lediglich Ansätze: Indie kommt von dem englischen Begriff „independent" und bedeutet zunächst einmal nichts anderes als unabhängig. Gemeint sind damit also Entwicklerstudios, die ohne Unterstützung von Publishern wie beispielsweise Electronic Arts, Ubisoft oder Activision Blizzard auskommen. An-



Aus heutiger Sicht unvorstellbar: *Pflanzen gegen Zombies* startete tatsächlich als unscheinbares Indie-Spiel ohne großen Publisher.

Das deutsche Entwicklerstudio Black Forest Games erweckte den C64-Klassiker *The Great Giana Sisters* wieder zum Leben.

dreas Heldt, Geschäftsführer des Dortmunder Indie-Entwicklers Z-Software, erklärt: „Ich finde die finanzielle Unabhängigkeit von Drittpartnern wichtig. Denn in einer solchen Kooperation entwickelt man häufig ein Spiel für den Partner und das muss nicht immer gut für den Spieler oder das Produkt sein." Auch Sonys Shuhei Yoshida ist dieser Freiheitsdrang mancher Entwickler bekannt. Gegenüber dem Magazin computerandvideogames.com meinte er: „[…] Diese Jungs wollen keine PR-Agenturen, Anwälte oder Sales Manager. Sie wollen sich einfach nur auf das Erschaffen von großartigen Spielen konzentrieren." Nicht selten sind diese Unternehmen kleine Teams, bestehend aus zwei bis fünf Leuten. Gelegentlich – wie bei Marcus „Notch" Persson von *Minecraft* oder Jonathan Blow bei *Braid* – arbeiten sogar Einzelpersonen jahrelang an ihren Projekten, ehe diese das Licht der Welt erblicken. Dennis Kogel, Journalist und Indie-Freund, sieht diese Merkmale für das Umreißen des Indie-Begriffs aber als problematisch an: „Was ist unabhängig? Mit wie vielen Mitarbeitern gilt man noch als klein? Valve ist ein unabhängiges Entwicklerstudio, aber sie würden sich niemals Indie nennen. Dennation – die *Hotline Miami*-Jungs – nennen sich Indie, haben aber mit Devolver Digital einen Publisher. Sie sind also nicht wirklich unabhängig."

Tatsächlich geht es bei dem Indie-Begriff weniger um Verträge, Geld oder gar die Größe eines Teams. Es geht darum, dass ein Team frei und ohne Kontrolle Dritter an ihrer kreativen Vision eines Videospiels arbeiten kann.

Unterscheidungsmerkmal: Kreativität

Werfen wir einen Blick auf *Limbo*, eines der bekanntesten Indie-Spiele und inzwischen auf nahezu allen Plattformen vertreten. Ist es in seiner Spielmechanik neu? Nein, denn es ist ein stinknormales 2D-Geschicklichkeitsspiel. In seinen Grundzügen nicht großartig anders als *Rayman Legends* oder *New Super Mario Bros. U*. Was *Limbo* aber von allen anderen Spielen abhebt, sind die Emotionen, die Präsentation und die Darstellung der Grafik selbst. Ein kleiner Junge geht in Schwarz-Weiß-Optik auf die Suche nach seiner Schwester. Er ist nahezu hilflos, besitzt keine Waffen, muss aber einer feindlichen Welt dennoch mit viel Mut gegenübertreten. Ein solches Spiel wäre wahrscheinlich für einen Massenmarkt untauglich und von den meisten Publishern bereits im Vorfeld abgelehnt worden. Auf dem Indie-Markt aber sind solche mutigen Projekte möglich. Auch Dennis Kogel weiß: „Bei Indie geht es um kreative Kontrolle. […] Und bei Indie geht es auch um Werte. Darum, sich gegen einen Spiele-Mainstream zu stellen, kreative, neue Ideen auszuprobieren. Merkwürdig und überraschend und irgendwie Punk zu sein." Andreas Heldt spricht in Bezug auf die Kreativität über die Vision eines Teams, darüber, sich mit seinen Ideen auszutoben.

Allerdings – und das sollte man bei aller Indie-Euphorie nicht vergessen – erfinden auch un-

WARUM BIN ICH INDIE?

Minecraft
Darum besonders Indie: Wurde in der Anfangsphase lediglich von einer Person entwickelt; wurde online vertrieben; hoher Community-Support; frei von Marketing-Einflüssen

Limbo
Darum besonders Indie: Ungewöhnlicher Grafik-Stil; emotionale Geschichte; kein strahlender Held an vorderster Front; kruder Kontrast zwischen Gewalt und wehrlosem Protagonisten; frei von Marketing-Einflüssen

Braid
Darum besonders Indie: Entstand ebenfalls aus der Vision eines einzelnen Menschen und wurde auch von diesem in die Tat umgesetzt; ein weiterer 2D-Plattformer mit extravagantem Helden; frei von Marketing-Einflüssen

Mit seinem unverwechselbaren Comicstil wurde *Super Meat Boy* zum Publikumserfolg.

Für die Herstellung von *Castle Crashers* nahmen die Entwickler Hypotheken auf.

Komplett bekloppt und abgefahren, aber im Playstation Network ein echter Hit: In *Guacamelee* steuert ihr einen typischen mexikanischen Wrestler.

abhängige Spieleentwickler das Rad nur allzu selten neu. Blickt man einmal in den App Store, auf den Xbox Live Marktplatz oder auch ins PSN, erdrücken die Unmengen an Pixel-Geschicklichkeitsspielen oder Candy-Crush-Knobeleien förmlich die wirklich kreativen Titel. Nicht selten gehen tolle Spielideen unter oder bleiben der Masse verborgen. Aber genau das zeichnet auch für Journalist Dennis Kogel den Charme von Indie Games aus: „Es gibt irre viele Indie-Entwickler, die kein Schwein kennt. Michael Brough macht komplett durchgeknallte Spiele, die mit Glitches und Bugs experimentieren. Anna Anthropy macht fantastische Spiele übers Queersein. […] Es gibt so vieles, was noch unentdeckt ist, unkommerziell, unbequem und nicht auf Steam, PSN, XBLA oder dem Nintendo Marktplatz. Das macht Indie so spannend."

Verantwortung für sich selbst

Ist die Entwicklung von Indie-Spielen so etwas wie das Rockstar-Leben der Spielebranche? So frei die Arbeit auf dem Papier auch sein mag, ein gewisser finanzieller Druck ist auch bei den meisten Produktionen mit dabei. Schließlich leben viele Entwickler von den selbst designten Spielen und wollen auch in Zukunft noch ihre Miete bezahlen. Deshalb weicht allzu oft besagte Kreativität einem gewissen Trend-Bewusstsein. Besonders beim Auftauchen plötzlich populärer Spiele wie *Minecraft*, *Limbo* oder auch *Pflanzen gegen Zombies* und *Angry Birds* finden sich schnell Nachahmer. Nicht selten versuchen Teams hier, auf den Zug aufzuspringen und Produkten ihren eigenen Stempel aufzudrücken. Schließlich lockt das schnelle Geld. Und auch Andreas Heldt weiß, wie schwierig es

INTERVIEW MIT ANDREAS HELDT

Andreas Heldt ist Geschäftsführer des Dortmunder Indie-Entwicklers Z-Software. Das Unternehmen besteht seit dem Jahr 2008 und veröffentlichte Titel wie *Solar Struggle*, *Solar Struggle Survival* oder *Fruit Bash* auf Xbox Live Indie Games.

N-ZONE: Was sind Vor- und Nachteile, als Indie-Entwickler zu arbeiten?
Heldt: Da gibt es mehrere Vorteile: Jedes Team hat eine Vision seines Spiels. Als unabhängiger Entwickler kannst du schnell und unkompliziert Funktionen ändern, streichen oder hinzufügen. Zudem genießt man mehr Freiheiten und kann auch genreuntypische Elemente einbauen, ohne auf Diskussionen oder Ablehnung zu stoßen. Und nicht zuletzt geht es hier darum, dass man das Spiel nach der Vision des Teams und nicht nach der Vision des Publishers oder Auftraggebers entwickelt. Nachteile sind natürlich potenzielle Geldprobleme, wenn sich ein Projekt zu sehr verzögert. Außerdem kommt es nicht selten zu Kompatibilitätsproblemen, weil man als kleiner Entwickler nicht das Geld hat, ein Spiel professionell zu testen.

N-ZONE: Wie sind die Abläufe bei der Veröffentlichung auf Xbox Live Arcade (XBLA) oder Xbox Live Indie Game (XBLIG)?
Heldt: Unser damaliger Partner versuchte, das Spiel *Solar Struggle* auf XBLA zu bringen. Aber die Kommunikation war recht schwierig. Am Ende ist es daran gescheitert, dass Microsoft sagte: „Wenn ihr das Spiel auf XBLA bringen wollt, dann baut Multiplayer und Achievements ein". Multiplayer war zu aufwendig, da das Spiel nie als Multiplayer ausgelegt war. Aus diesem Grund haben wir uns für XBLIG entschieden. Bei XBLIG ist die Submission einfacher und die XBLIG-Community nimmt das Spiel ab. Leider ist der XBLIG-Bereich im Vergleich zu XBLA-Bereich auf dem Marketplace schlecht sichtbar und es erscheinen sehr viele Spiele mit wild unterschiedlichen Qualitätsvorstellungen, sodass man recht schnell untergeht. Die Aufteilung zwischen Microsoft und dem Entwickler bei XBLIG ist 70/30, das heißt Microsoft behält 30 % der Einnahmen für sich und der Entwickler bekommt 70 % ausgezahlt.

N-ZONE: Wie läuft die Zusammenarbeit mit Nintendo? Gibt es für die Download-Plattformen Richtlinien?
Heldt: Bei Nintendo darf ich leider nicht so viel erzählen, da wir da eine Verschwiegenheitserklärung unterschrieben haben. Die Kommunikation mit Nintendo ist bis jetzt recht einfach und schnell. Wir bereiten aktuell ein Projekt für Nintendo-Konsolen vor, allerdings haben wir noch keins veröffentlicht. Daher weiß ich noch nicht, wie das in stressigeren Situationen aussieht. Grundsätzlich gibt es für jede Konsole gewisse Richtlinien – selbst auf XBLIG. Diese muss man einhalten, um das Spiel veröffentlichen zu dürfen. Diese Richtlinien variieren teilweise je nach Gerät. Beispielsweise muss man bei der Xbox 360 – auch für XBLIG – sicherstellen, dass das Spiel nicht abstürzt.

Das Gruselabenteuer *Slender* brachte unzählige User dazu, sich beim Spielen zu filmen.

Flower von thatgamecompany ist der spielgewordene Appell gegen virtuelle Gewalt.

in der heutigen Zeit ist, bei dem Überangebot an neuen Spielen überhaupt in die schwarzen Zahlen zu kommen: „Gewinn? Nur die wenigsten Indie-Games schaffen es, in die Gewinnzone zu kommen. Oft ist man froh, wenn man wenigstens die Entwicklungskosten einspielt, um ein weiteres Spiel entwickeln zu können."

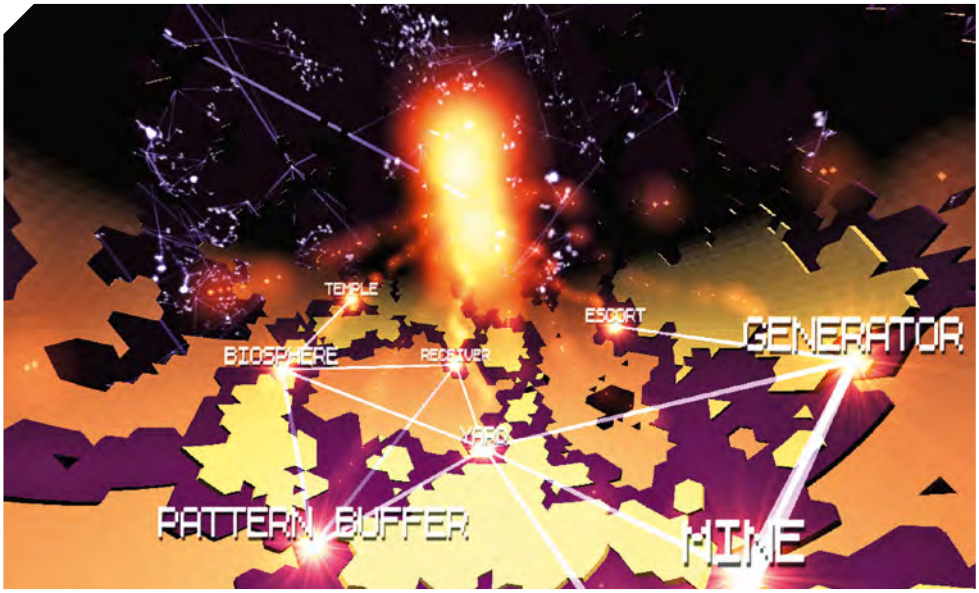
Die besagte Verantwortung für sich und das eigene Produkt führt oftmals zu seltsamen Sparmaßnahmen. So werden Spiele immer wieder verschoben, weil Funktionen geändert werden. Nicht selten übernehmen befreundete Entwicklerteams die Qualitätskontrolle. Dies kann wiederum zu Hardware-Problemen – speziell im PC-Sektor – führen. Auf den Konsolen verhindern strenge Richtlinien, dass Programme halbfertig auf den Marktplatz geworfen werden. „Im schlimmsten Fall kann ein Indie-Entwickler aufgrund finanzieller Einschränkungen sein Projekt nicht so durchziehen, wie er es möchte. Das ist natürlich auch schlecht für die Community und die Spieler", führt Heldt diesen Punkt noch weiter aus. Im Endeffekt trägt jedes Team die Verantwortung für sein Produkt. Der finanzielle Druck ist bei vielen Entwicklern groß: The Behemoth – die Macher von Titeln wie *Castle Crashes* und *Alien Hominid* – nahmen extra Hypotheken von über 400.000 US-Dollar auf ihre Immobilien auf, arbeiteten in Zweitjobs und plünderten ihre Ersparnisse, um besagte Titel auf den Markt zu bringen. Sie setzten alles auf eine Karte. Ganz ähnlich erging es Jonathan Blow bei *Braid*. Er bezahlte die Produktionskosten von 250.000 US-Dollar ebenfalls aus eigener Tasche. Allein diese Summen zeigen, auf welch dünnem Eis sich die Indie-Entwickler teilweise bewegen. Die Grenze zwischen Reichtum und Bankrott sind hier geradezu fließend.

Willkommen im Mainstream

In den vergangenen Jahren hat sich das Ansehen von Indie-Spielen wie *Minecraft*, *Limbo* oder auch *Braid* stark verändert. Durch kommerzielle Erfolge wurden immer häufiger große Publisher auf die kleinen Unternehmen aufmerksam, suchten den Kontakt und die Kooperation. Dennis Kogel wirft einen Blick zurück: „Früher war eigentlich alles Indie. Entwickler haben

Erschaffen, erkunden, kämpfen – *Terraria* ist ein wilder Genre-Mix in Pixel-Optik.

Ein mittlerweile klassischer Indie-Knobler: *World of Goo* ist inzwischen auf allen gängigen Spieleplattformen erhältlich – selbst auf der Nintendo Wii.



Bunt und strahlend: Auch wenn es aussieht wie ein nahe Verwandter von *Flower*, ist *Dawinia* eine Göttersimulation.

Codezeilen und Disketten an Magazine verschickt. Dann kamen Publisher und Business und Konsolenentwickler. Zack, die Spieleindustrie als solche wurde geboren. Die modernen Indies gibt es, seitdem digitale Distribution wichtig geworden ist.“ Download-Börsen wie Steam, Xbox Live oder das PSN sind zu einer wichtigen Grundlage des Geschäfts geworden. Kleinere Entwickler sparen sich die Kosten für die Distribution, müssen ihre Programme erst gar nicht mehr irgendwie in die Händlerregale bringen. Die Spiele vertreiben sich quasi von alleine. Beispiele wie *Minecraft* oder *Pflanzen gegen Zombies* zeigen, welche Massentauglichkeit auch Indie-Spiele haben können.

Viele Freunde der Programme befürchten daher einer Kommerzialisierung dieser Entwicklerphilosophie. Indie wird vielerorts zu einem Marketing-Slogan. Es erscheint in Pressemitteillungen, gilt als Aushängeschild für besonders kreative und andersartige Games. Andreas Heldt sieht diesen Trend als Problem an: „Es genügt nicht, Indie auf ein Spiel zu schreiben. Es muss auch ersichtlich sein, dass es von einem Entwickler kommt, der nach der bereits beschriebenen Philosophie vom Indie-Sein arbeitet.“ So sehr die Community Menschen wie „Notch“ ihren Erfolg gönnt, so machen doch immer wieder Hetzrufe wie „Indie ist tot“ die Runde. Ein Gedanke, mit dem sich Dennis Kogel nicht anfreunden kann: „Die Kommerzialisierung ist längst da und sie ist nicht schlimm. Mehr Spieler erfahren mehr über tolle, merkwürdige Spiele. Kreative Entwicklerteams machen so mehr Profit, um weiter tolle, merkwürdige Spiele zu machen. Den bekannten Indies geht es ganz gut. Aber das heißt nicht, dass Indie tot ist. Im Gegenteil.“ Wie die Pressekonferenzen zeigen, verwandeln sich Indie-Entwickler immer mehr zu den Lieblingskindern der Big Player: Sony, Nintendo und Microsoft öffnen sich für einen neuen Markt.

Unterstützung von den drei Großen?

Spätestens auf den Pressekonferenzen zur Gamescom wurde klar: Indie ist im Mainstream angekommen. Besonders Sony und Microsoft betonten, wie wichtig ihnen der Indie-Markt inzwischen ist. Shuhei Yoshida begründet diese Entwicklung mit dem stetigen Wachstum des Markts: „Meiner Meinung nach haben wir uns gar nicht bewusst vorgenommen, so viele Indie-Titel wie möglich für die Playstation 4 veröffentlichen zu wollen. Wir haben uns vor einiger Zeit lediglich dazu entschlossen, die Indie-Entwickler zu unterstützen.“ Bedeutet im Klartext: Sony hat verstanden, dass in Indie-Spielen eine Menge Geld steckt. Warum sollte man eine solche „kleine“ Sparte dann nicht unterstützen? Microsoft macht es Entwickler-Teams sogar noch leichter. Mit wenigen Kniffen wird aus jeder Xbox One ein Developer-Kit – also eine Konsole zur Entwicklung von Spielen. Noch besser: Über die Initiative „Independent Developer @ Xbox“ (kurz ID@Xbox) erhalten registrierte Teams unabhängig von der Größe gleich zwei Test-Pakete kostenlos. Dieses Angebot ließ sich die Indie-Community nicht entgehen. Bereits innerhalb der ersten drei Stunden nach der Ankündigung auf der diesjährigen Gamescom flatterten mehrere Hundert Anfragen bei Microsoft in die Postfächer. Der Kampf zwischen Xbox One und Playstation 4 entbrennt also auch an der Indie-Front. Und was macht Nintendo derweil? Der japanische Software-Gigant versucht zumindest, Entwicklern die Zusammenarbeit zu erleichtern. So müssen Unternehmen nun nicht mehr eine lange Liste ihrer bisherigen Titel vorlegen, sondern erhalten schneller Zugang zu den wichtigsten Informationen. Tatsächlich bekommen Indie-Entwickler nun eine kostenlose Lizenz der Unity-Engine, die beispielsweise den Umgang mit der Hardware von Nintendo 3DS und Wii U ermöglicht.

Andreas Heldt, dessen Unternehmen Z-Software ebenfalls erst kürzlich die Lizenz zur Entwicklung für Nintendo-Plattformen erhalten hat, sieht die Indie-Zukunft als potenzielles System-Zugpferd: „Indie-Games sind für den Konsolenspieler, aber auch den Plattformhalter ein Bonus zu dem restlichen Spiele- und Service-Angebot. Wenn ich vorhabe, mir eine neue Konsole zu kaufen, schaue

Wenn Blöcke menschlich werden. Durch einen emotionalen Erzähler erzeugt *Thomas was alone* eine beeindruckende Stimmung.

DURCH KICKSTARTER FINANZIERT

Manche Ideen brauchen Starthilfe. Diese Projekte benötigten die Unterstützung der Community. Durch Crowdfunding konnte hier die Entwicklung gestartet oder gar vollendet werden.

Broken Age bzw. Double Fine Adventure

Wenn *Monkey Island*-Schöpfer Tim Schafer ruft, zücken Spieler sofort ihre Kreditkarte. Das Ergebnis: 3,3 Millionen statt der angepeilten 400.000 US-Dollar. Bis heute ist *Broken Age* beziehungsweise das Double Fine Adventure nie erschienen. Aktuell peilt Schafers Team den Januar kommenden Jahres an.

Ouya

Das Crowdfunding für die Android-Konsole Ouya war ein voller Erfolg. Begierig nach neuer Hardware warf die Community rund 8,6 Millionen US-Dollar in den Topf. Ein Erfolg, aber kein Garant für eine gute Konsole. Seit dem Start im Sommer tut sich die Ouya schwer.

Wasteland 2

Auch hinter dem postapokalyptischen Rollenspiel steckt ein großer Name: Brian Fargo, der unter anderem auch für die *Bard's Tale*-Reihe verantwortlich war. Einen Release-Termin für das mit 900.000 US-Dollar geförderte Projekt gibt es nicht. Immerhin: Fargo hat mit *Torment: Tides of Numenera* noch ein Spiel bei Kickstarter finanziert.

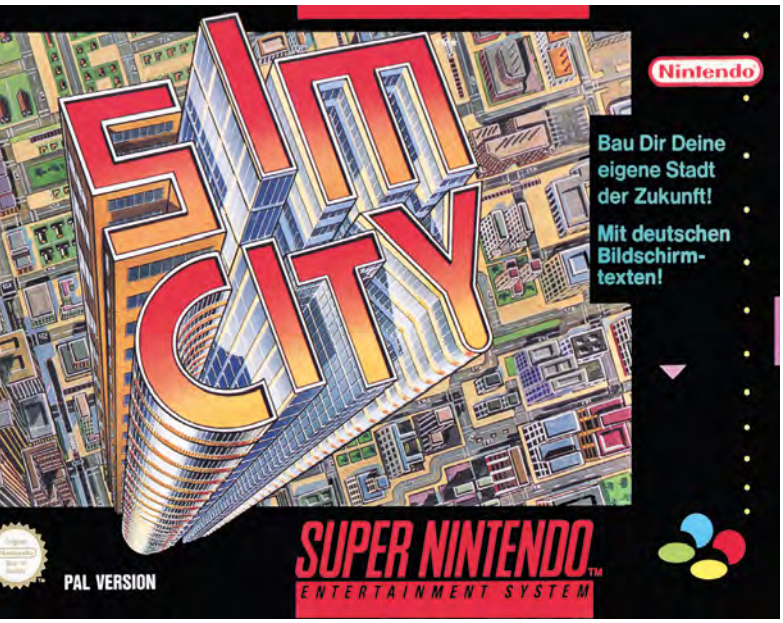
Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall

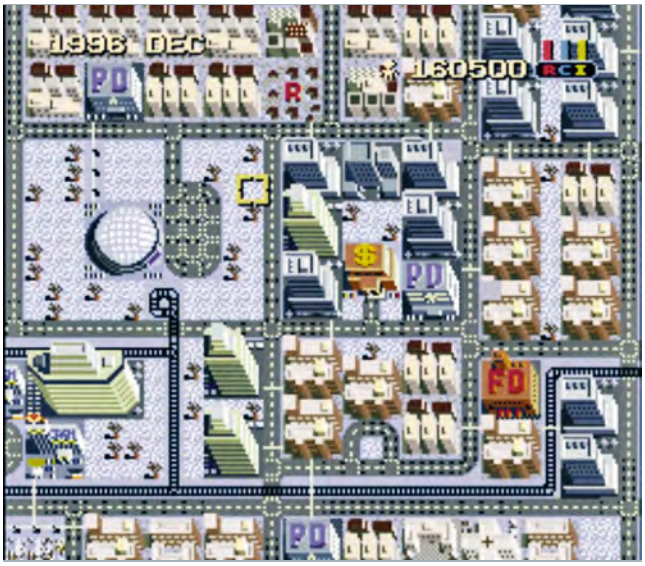
Noch auf der Gamescom 2013 bedankte sich Charles Cecil, der Erfinder von *Baphomets Fluch*, für die Unterstützung. Für das Adventure kamen 772.000 US-Dollar zusammen. Charles Cecil verkündete zuletzt stolz: *Baphomets Fluch 5: Der Sündenfall* kommt Ende des Jahres für PC, Playstation Vita, iOS und Android.

ich neben den AAA-Titeln natürlich auch auf die übrigen Optionen. Und wenn da noch einige gute Indie-Games dabei sind, kann dies meine Kaufentscheidung durchaus beeinflussen.“ Spiele von unabhängigen Entwicklern haben weiterhin die Aura der Kreativität und des Außergewöhnlichen. Sie verströmen eine Coolness, ja ein gewisses Underground-Flair, das sie besonders interessant macht. Genau deshalb bemühen sich gerade Sony und Microsoft um Exklusivverträge und locken die Entwickler. Eigentlich gibt es in dieser Situation nur Gewinner: Die Indie-Entwickler freuen sich über einen wachsenden Markt. Und die Spieler selbst über immer neue, kreative und abgefahrene Games. Die Zukunft sieht rosig aus für das einstige Kellerkind Indie.

Olaf Bleich

Das Action-Rollenspiel *Bastion* von Supergiant Games begeistert durch liebevolle Grafik und die emotionale Geschichte.





Für unsere Retrostrecke haben wir uns bemüht, ein halbwegs realistisches Stadtbild zu bauen. Beachtet den Parkplatz neben dem Fußballstadion.

SIMCITY

Konsolenumsetzungen der wohl bekanntesten Bürgermeister-Simulation sind bis heute Mangelware. *SimCity* für das SNES hält seit Jahrzehnten die Fahne hoch.

Strategie muss nicht immer zwingend etwas mit Zerstören und Erobern zu tun haben. Das Genre der Aufbauspiele hat schon sehr früh bewiesen, dass es genauso spannend sein kann, ein eigenes Reich zu erschaffen und seine Bürger glücklich zu stimmen. Letzteres ist bei der *SimCity*-Reihe das oberste Gebot: Als neu gewählter Bürgermeister müsst ihr mit dem euch zur Verfügung stehenden Startkapital aus einem zu Beginn kleinen Dorf eine blühende Großstadt errichten. Da dies nicht über Nacht geschieht, ist ein von Anfang an im Kopf festgelegter Plan, wie sich eure Gemeinde in den kommenden Jahrzehnten entwickeln soll, unumgänglich. Wo kommen Industrie- und Handelsgebiete hin? Im welchen Verhältnis baut ihr das Straßen- und Schienennetz aus? Wie umfassend soll der teure Schutz von Polizei und Feuerwehr ausfallen? Fehler in der Planung machen sich schnell bemerkbar und kosten dann richtig dick Asche, weil ihr im Extremfall ganze Gebiete neu aufbauen müsst.

Alltagsprobleme

All diese Elemente waren seit dem ersten *SimCity* für Heimcomputer vorhanden und sind natürlich auch in die Umsetzung für das Super Nintendo geflossen. Interface und Gebäudegrafiken wurden allerdings stark überarbeitet und sehen bedeutend besser aus als im Original. Dem Spieler steht Serienschöpfer und Spieldesigner Will Wright im Game jederzeit mit Rat und Tat zur Seite, wenn mal nicht sofort klar ist, wo man etwas verbessern könnte. Und Probleme gibt es reichlich: Kriminalität, hohe Grundstückspreise, Umweltverschmutzung, Staus und Katastrophen wie Erdbeben sind des Bürgermeisters größter Feind. Könnt ihr in vorgefertigten Szenarien die Probleme der Stadt nicht innerhalb weniger Jahre in den Griff kriegen, droht die Wahlniederlage. Eine Super-Mario-Freiheitsstatue für 500.000 Einwohner bleibt dann ein Wunschtraum. Da können sich vor lauter Ärgernis die eigenen Haare schon mal grün färben. **Marco Cabibbo**

Wo die größten Probleme liegen und was die Bürger von euch halten, könnt ihr hier sehen.

See- oder Flughäfen steigern den Wert von Industrie und Handel, sorgen aber auch für Luftverschmutzung.

Selbst Bowser kann eurer Stadt einen Besuch abstatten. Leider macht er dabei ziemlich viel kaputt.

TOPS & FLOPS

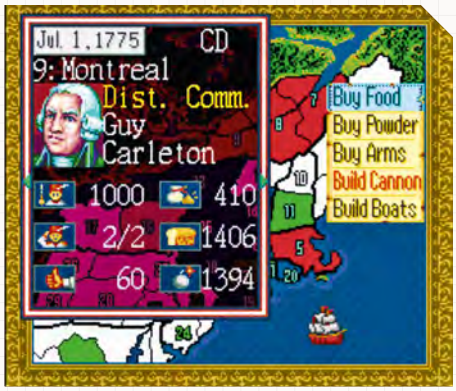
Die Wahlen in Deutschland sind vorbei. Wenn ihr noch nicht genug habt: Guckt euch diese Titel mal genauer an.

AMERICA DAITŌRYŌ SENKYO

Präsidentschaftswahlen in den USA sind immer ein weltweites Medienereignis. Immerhin geht es darum, wer künftig zu den mächtigsten Männern und Frauen der Welt gehören wird. Das ging auch an Videospielen nicht spurlos vorbei. Als konservativer, liberaler oder mittig ausgerichteter Politiker geht es in *America Daitōryō Senkyo* darum, im Februar 1988 (zu dem Zeitpunkt kam auch das Spiel raus) in den USA auf Stimmenjagd zu gehen und, sofern alles wie geplant läuft, im November 1988 ins Weiße Haus zu ziehen. Interessant an dem Spiel ist vor allem der höchst realistische Bezug: Das Star-Wars-Programm der SDI, die Apartheid in Südafrika, Sanktionen gegen den Iran oder die Restriktionen von Auto-Importen, nahezu alles muss im spielinternen Wahlprogramm untergebracht werden. Inhaltlich breit aufgebaut, quält *America Daitōryō Senkyo* seinen Spieler aber mit langen Wartezeiten, viel Text und äußerst langweiliger Grafik.

NOBUNAGA'S AMBITION

Dem wohl berühmtesten Feldherrn Japans sind eine ganze Menge Filme, Bücher und auch Videospiele gewidmet worden, die mehr oder weniger authentisch die Einigung des einstmals zerstrittenen Inselreiches thematisieren. In *Nobunaga's Ambition*, welches generationsübergreifend für mehrere Systeme erschienen ist, wird euch diese Aufgabe zugeteilt. Unter mehreren Dutzend Fürstentümern dürft ihr euch ein passendes aussuchen und fortan entscheiden, wie es in der Provinz weitergehen soll. Pro Spielzug müsst ihr in jeder Jahreszeit abwägen, ob ihr eure Städte ausbauen, mit neuen Dämmen gegen die Taifun-Gefahr vorgehen, Ninjas/Botschafter zu den Nachbarn schicken oder das Militär ausbauen wollt. Auf der faulen Haut sitzen wird schwer bestraft: Die aggressive KI geht ohne zu zögern auf andere Staaten los, um sie sich einzuverleiben. *Nobunaga's Ambition* ist nach wie vor ein sehr komplexer Mix aus Strategie und Politik, nur die rundenbasierten Kämpfe sind mittlerweile etwas veraltet, da der verteidigende Spieler auf der Kampfkarte stets im Vorteil ist.

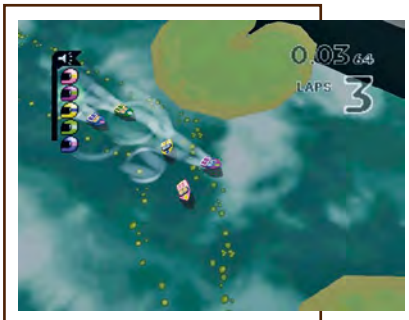


LIBERTY OR DEATH

Wer dachte, das Spielprinzip von *Nobunaga's Ambition* lässt sich nur mit japanischer Thematik verpacken, sollte mal einen Blick auf *Liberty or Death* werfen. Als Teil der Historical Simulation Series von Koei wird das Geschehen hier nach Amerika verlegt, zur Zeit des dort herrschenden Bürgerkrieges. Entweder müsst ihr für die Briten die einstigen Kolonien unterwerfen oder aufseiten der Amerikaner für das Recht auf Unabhängigkeit kämpfen. Angereichert mit Persönlichkeiten wie George Washington, Thomas Gage oder John Hancock ist die komplexe Wirtschaftssimulation fast schon so was wie Geschichtsunterricht mit dem Schwerpunkt Politik. Bevor überhaupt mal eine Muskete abgefeuert wird, wollen die eigenen Territorien versorgt, Regimenter aufgestellt und Handelsrouten gesichert werden. Ein manchmal mühseliges Unterfangen, doch kaum ein anderer Titel auf dem SNES oder Mega Drive bietet euch derart viele, im realistischen Maße angesetzte Möglichkeiten, einen funktionierenden Staat zu formen.

NAPOLEON SENKI

Europa wurde im Laufe der Jahrtausende öfters mal von einzelnen Nationen erobert, die sich zu dem Zeitpunkt militärisch auf einem Höhenflug befanden. Frankreich verdankt seinen Siegeszug niemand anderem als Napoleon, der seine kurzen Ärmchen bis nach Moskau ausstreckte. In *Napoleon Senki* für das NES ist es bis zur russischen Hauptstadt aber noch ein weiter Weg. Vom ersten Feldzug in Norditalien aus geht es quer durch ganz Süd- und Mitteleuropa, bis ihr schließlich vor der Tür von Alexander dem Großen steht. Einzelne Figuren auf der Landkarte repräsentieren ganze Armeen, deren Laufrichtung ihr mit dem Digikreuz festlegen müsst. Treffen zwei verfeindete Parteien aufeinander, geht es beim Schlachtbildschirm in Echtzeit sofort zur Sache. Hier zeigt sich, dass das NES für Strategiespiele dieser Art nicht gedacht war: Ein heilloses Durcheinander und keine Informationen über den genauen Kampfverlauf lassen zunächst motivierte Generäle schnell die weiße Fahne hissen.



Abkürzungen werden hart bestraft: Euer Gefährt explodiert einfach.

Micro Machines 64 Turbo

Rennspiel **WRUM, WRUM!!**

Ob jetzt Micro Machines oder Matchbox: Die kleinen, detaillierten Metallautos hatte wohl jeder Junge früher in seiner Spielkiste. Versoftungen davon durften natürlich nicht lange auf sich warten lassen. *Micro Machines 64* nehmen wir jetzt einfach mal als Beispiel für einen der vielen Titel, die im Laufe der Jahre regelmäßig erschienen sind. Da es sich nicht um echte Karren handelt, sehen die Strecken ein wenig anders aus als in üblichen Rennspielen. Vorbei an Picknickkörben, Billardkugeln und gedeckten Esstischen rast ihr durch Miniaturstrecken mit hohem Alltagsbezug. Königsdisziplin, wie so ziemlich bei jedem arcadelastigen Racer, ist natürlich der Multiplayer. In dem geht es äußerst turbulent und hektisch zur Sache, denn sobald ein Wagen aus dem Sichtfeld der Kamera verschwindet, scheidet er aus, bis nur noch ein Auto übrig bleibt und dieser Punkte zugeschrieben bekommt.

Marco Cabibbo

MARCO MEINT: „Schadenfreude ist und bleibt die größte Freude. Wenn sich vier Fahrer auf ein Seerosenblatt quetschen und gegenseitig in den Teich schubsen wollen, kann man gar nicht anders, als hämisch zu lachen, wenn die Kontrahenten aus Versehen ins Wasser rasen. Oft dauert eine Fahrt nur wenige Sekunden, weil mindestens drei der Fahrer chaotisch gegen eine Wand brettern oder sich gegenseitig aushebeln. Schon Augenblicke später geht es direkt weiter und man darf noch mal sein Glück versuchen. Mein Favorit: Die Strecke mit der Sandburg, wo alle Spieler möglichst flott Richtung Dach fahren müssen, ohne runterzufallen."

Vorbei an Möhren, Erbsen und wahrscheinlich Gemüsebrühe.

NINTENDO VOR DEN SPIELEN

TEIL 2

Im ersten Teil unseres Features hat Nintendo den Spielzeugmarkt mit einer Ultra Hand gepackt – nun fehlt in Kyoto nur noch eine Komponente zum Glück: der Elektromotor!

Keine LEGO-Bausteine, sondern Nintendos N&B-Blocks aus dem Jahr 1969. Von dem Mitbewerber aus Dänemark wollte man sich durch runde Blöcke abheben.

Nintendo verarbeitet seine Geschichte gerne in eigenen Videospielen. So gibt es in *Super Mario Land 2* zum Beispiel einen N&B-Blocks-Level und in einigen *Wario Ware*-Titeln eine Hommage an die Ultra Machine.

Manchmal schreibt das Leben schon seltsame Geschichten – und leider nicht immer besonders erfreuliche. Eigentlich wollten wir mit unserem Feature zur Nintendo-Historie auch das Lebenswerk der Firmenlegende Hiroshi Yamauchi ehren. Wie ihr bestimmt schon in unseren News gelesen habt, ist Herr Yamauchi leider am 19. September 2013 im stolzen Alter von 85 Jahren verstorben, mitten auf unserem Recherche-Höhepunkt zu ebendiesem Retro-Feature. Daher möchten wir die Gelegenheit nicht nur nutzen, um seiner Familie unser Beileid auszusprechen, sondern auch, um seine Leistungen in Kyoto nun in Form eines Nachrufs zu würdigen. Denn alles, worüber ihr von dieser Stelle an bis zum Ende unseres Dreiteilers lest, haben wir letztendlich Hiroshi Yamauchi zu verdanken – genau wie wir unsere Existenz als Redakteure einer Nintendo-Zeitschrift und ihr eure als dessen Leser.

Einmal kurz durchatmen

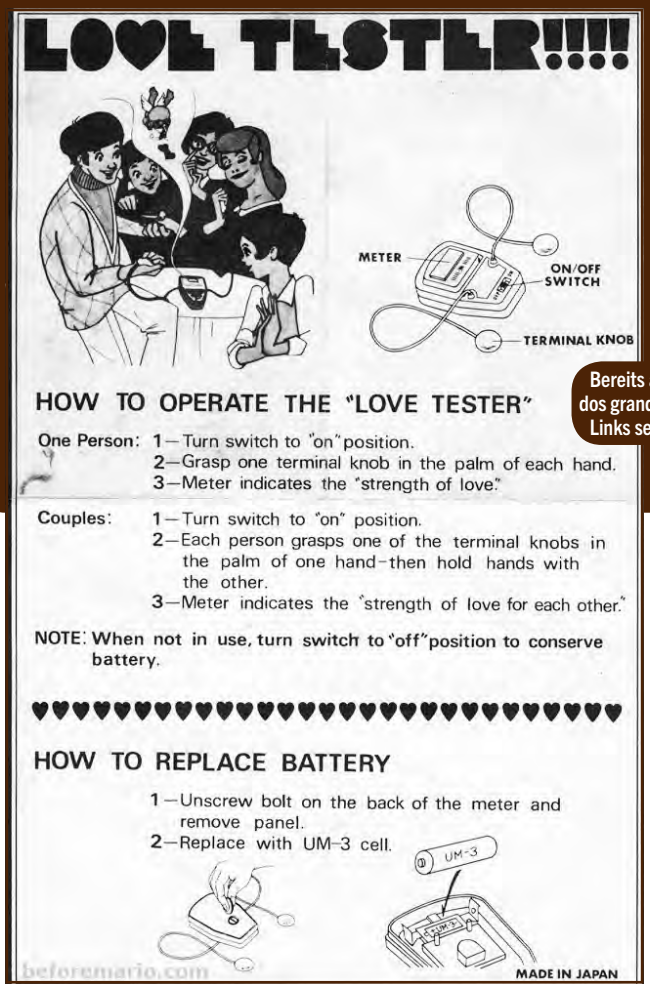
Zunächst ein Rückblick: Der erste Teil unseres Features endete zum Jahr 1966 mit einem jungen Nintendo-Ingenieur namens Gunpei Yokoi. Dieser hatte seine Firma soeben durch ein erfolgreiches Greifarm-Spielzeug namens Ultra Hand vor einer möglichen Pleite bewahrt. Die Ultra Hand verkaufte sich blendend und lieferte dem Konzern ebenjenen Erfolg, der für das Aufpolieren des Ansehens und Bankkontos des Betriebs dringend benötigt wurde. Nintendo-Präsident Hiroshi Yamauchi war darüber verständlicherweise hocherfreut – und für Gunpei Yokoi war sein erster Erfolg der Grundstein für eine steile Firmenkarriere, die allerhöchstens noch mit dem Einstand eines gewissen Shigeru Miyamoto elf Jahre später übertroffen werden sollte. Doch bis sich die beiden Nintendo-Genies zum ersten Mal über den Weg liefen und Yokoi den Game Boy erfinden konnte, verging noch viel Zeit.

Homerun fürs Firmenkonto

Diese Zeit verbrachte Gunpei Yokoi nicht damit, sich auf die faule Haut zu legen. 1967 präsentierte Nintendo den nächsten Streich seines kreativen Ingenieurs: die Ultra Machine feierte ihre Premiere! Diese kleine Plastikball-Abschussrampe schlug gleich drei Fliegen mit einer Klappe. Erstens befasste sich der teilelektrische Spaßapparat mit dem Baseball-Sport, der bis heute in Japan sehr beliebt ist – allein dadurch zog er schon viele Käufer an. Zweitens spiegelte das Design sehr viel deutlicher Gunpei Yokois Fähigkeiten als Elektroingenieur wider – anders als zuvor die rein mechanische Ultra Hand. Und drittens konnte Nintendo für ein Spielzeug mit elektrischen Komponenten wesentlich mehr Geld verlangen. Umgerechnet waren damals knapp 11 Euro und 20 Cent für eine Ultra Machine fällig, heutzutage dürfte sie als Sammlerstück wohl ein klein wenig mehr kosten.

Die Vase im Visier

Das Prinzip des populären Spielzeugs war relativ simpel: Eine batteriebetriebene Schleuder feuerte eine Serie von (sehr weichen!) Bällen ab, die der stolze Besitzer dann mit dem beiliegenden Schläger möglichst zentral treffen und durchs Zimmer schmettern sollte. Der Clou an dem System fand sich im Design der Bälle – im Lieferumfang befanden sich nämlich zwei Varianten ebendieser: Die kreisrunden Spielgeräte flogen nach ihrem Abschuss direkt nach vorne aus der Halterung. Die mit einer speziellen Textur versehenen Bälle wurden dagegen in einer unberechenbaren Kurve abgefeuert. So bot die Ultra Machine eine deutliche größere Herausforderung an – und der Spielspaß wuchs gleich mit. Erneut wurde eine von Gunpei Yokois Kreationen zum Kassenschlager: Mehrfach neu aufgelegt, verkaufte sich die Ultra Machine bis Ende der 1970er-Jahre ausgesprochen gut.



Bereits an seiner edlen Verpackung könnt ihr erkennen, dass Nintendos grandioser Love Tester eher für ältere Käuferschichten gedacht war. Links seht ihr übrigens die Originalanleitung der US-Exportversion.

DANK JE WEL, ERIK!

Habt ihr euer Smartphone zur Hand? Dann startet schon mal euren QR-Scanner, zum Beispiel Google Goggles! Kein Smartphone? Macht auch nix!

An dieser Stelle ein riesiges Dankeschön an Erik V. aus den Niederlanden, ohne Zweifel einer der größten Experten rund um Nintendos Geschichte und stolzer Besitzer eines Privatmuseums. Besucht unbedingt seinen grandiosen Blog (www.beforemario.com) oder seine Facebook-Seite unter facebook.com/beforemario – gerne auch durch Einscannen des QR-Codes nebenan. Alle Bilder © Erik V. & beforemario.com.

Echte Liebe? Hand drauf!

Einmal auf den Geschmack gekommen, steigerte sich Nintendos Interesse an elektrisch betriebenen Spielzeugen. Die Ideenschmiede wurde angeworfen und sollte schon bald neue Ergebnisse zeitigen – doch vorher hatte Nintendo noch ein weiteres Plastikspielzeug in der Pipeline: die N&B Blocks! Bei diesen Kunststoff-Klötzchen handelte es sich um eine derart rotzfreche Kopie von LEGO-Steinen, dass die beiden Produkte sogar miteinander kombinierbar waren. Verglichen mit dem dänischen Original war einzig der Aufsteck-Mechanismus der Nintendo-Variante etwas schwerfälliger. Apropos schwerfällig: Zu den kompliziertesten Erfahrungen eines Menschen gehört es oft, die große Liebe zu finden. Für alle ganz besonders schüchternen (oder verspielten) Paare hatte Nintendo im Jahr 1969 ein neues Spielzeug parat – den Love Tester! Bei diesem seinerzeit knapp 14 Euro teuren Gerät reichten sich Mann und Frau eine Hand. Mit der anderen hielten sie je eine der Elektroden des Love Testers. Der registrierte nun die Stärke des Stromkreislaufs und zeigte auf seiner Skala einen Wert zwischen 1 (such dir 'ne Neue!) und 100 (schon Ringe gekauft?) an. Natürlich war der Love Tester nur ein sinnfreier Spaßmacher, bei dem es wohl mehr auf Hautdicke und Stromwiderstände als auf echte Liebe ankam. Doch er war das erste von Nintendo gebaute vollelektronische Spielzeug – und von denen werdet ihr im großen Finale unseres Retro-Features in der nächsten N-ZONE-Ausgabe noch wesentlich mehr zu sehen bekommen!

Benjamin Kegel

Eine Nintendo-Zuckerwatte-Maschine von 1970. Rechts daneben könnt ihr das dazugehörige Zuckerpaket erkennen, das sein Mindesthaltbarkeitsdatum mittlerweile wohl leicht überschritten haben dürfte.

ACE ATTORNEY
DIE BILDERBUCHKARRIERE DES CAPCOM-ANWALTS

Nach jahrelanger Schaffenspause wird es jetzt richtig turbulent um Videospiel-Anwalt Phoenix Wright. In dieser kleinen Reportage werfen wir einen Blick auf seinen Werdegang.

Man glaube es kaum: Das erste Spiel *Phoenix Wright: Ace Attorney* erschien bereits 2001 für den GBA – allerdings nur in Japan. Der Rest der Welt nahm diese Serie erst wahr, als 2005/2006 die originale Trilogie für den DS neu aufgelegt wurde.

Im ersten Spiel begleitet man die anfänglichen Schritte von Phoenix Wright: Er hat gerade seine Lizenz erhalten und muss gleich in seinem ersten Fall einen Schulfreund verteidigen, der wegen Mordes angeklagt ist. Phoenix' Mentorin Mia Fey steht ihm zu Beginn mit Rat und Tat zur Seite. Doch im zweiten Fall wird auch sie Opfer eines Mordanschlags. Hier stößt nun Mias kleine Schwester Maya hinzu, die Phoenix in allen folgenden Abenteuern begleitet. Kurz darauf trifft

Apollo verfügt über die sehr hilfreiche Fähigkeit, selbst die kleinsten körpersprachlichen Gesten eines Zeugen zu durchschauen.

Sogar Satoru Shibata, der CEO von Nintendo of Europa, ließ sich vor einiger Zeit zu einer der legendären »Einspruch!«-Posen des Capcom-Anwalts hinreißen.

Phoenix einen anderen Kindheitsfreund wieder: Miles Edgeworth, der als Staatsanwalt wirkt und dem Verteidiger das Leben schwer macht, bis er selbst vor Gericht steht. Phoenix schafft es jedoch, seine Unschuld zu beweisen und die graue Eminenz hinter der ganzen Verschwörung ins Kittchen zu bringen.

Die Antagonistin im zweiten Spiel Justice for all ist die arrogante Franziska von Karma. Ebenso wie Edgeworth hat sie vor der Begegnung mit Phoenix noch nie einen Fall verloren. Umso wütender schlägt sie mit ihrer Peitsche um sich, als die Klienten freigesprochen werden. Das Besondere an diesem Spiel ist, dass Phoenix das erste Mal jemanden verteidigen muss, der tatsächlich schuldig ist. Dass der Angeklagte gleichzeitig droht, die gefangen genommene Maya zu töten, wenn Phoenix keinen Freispruch erwirkt, bringt den Anwalt in ein schreckliches Dilemma. Doch mithilfe von Edgeworth und auch Franziska gelingt es ihm schließlich, die Dinge zum Guten zu wenden.

Trials & Tribulations, das dritte Spiel, bietet die umfassendste Story: Überraschend starten wir mit einer jungen Mia Fey, die den Studenten Phoenix Wright vor Gericht verteidigt. Dieser Fall, in dem die so unschuldig wirkende Dahlia Hawthorne eine entscheidende Rolle spielt, bildet die Rahmenhandlung des ganzen Spiels. Zurück in der Gegenwart bekommt es Phoenix mit dem mysteriösen Staatsanwalt Godot zu tun, der einen zunächst ungeklärten Groll auf ihn hegt. Das Geheimnis um die wahre Identität Godots und die der intriganten Dahlia stehen im Mittelpunkt der weiteren Geschichte.

2008 folgt dann das vierte Spiel, *Apollo Justice: Ace Attorney*. Gleich zu Beginn wird alles über den Haufen geworfen, was man bisher kannte: Phoenix hat vor sieben Jahren seine Anwaltsmarke verloren, hat eine Tochter adoptiert und schlägt sich nun mehr oder weniger erfolgreich als Pianist durch. Während des Spiels unterstützt er seinen neuen Schützling, den aufstrebenden Junganwalt Apollo Justice. Im letzten Fall kann Apollo die Verleumdung, die damals zu Phoenix' Diskredit geführt hat, aufklären und den wahren Schuldigen dingfest machen.

Das fünfte Spiel, *Dual Destinies*, spielt ein Jahr nach diesen Ereignissen. Phoenix darf nun wieder als Anwalt wirken und übernimmt erneut eine Hauptrolle in der kommenden Geschichte. Man darf gespannt bleiben, was in Zukunft noch folgen wird!

Stefanie Gross

DIE SPIN-OFFS

Phoenix' ewiger Rivale Edgeworth ist einer der beliebtesten Charaktere der ganzen Reihe. Kein Wunder, dass er eine eigene Serie spendiert bekommt. *Ace Attorney Investigations* spielt sich allerdings nicht vor Gericht ab: Stattdessen übernehmt ihr die Ermittlungen vor den eigentlichen Verhandlungen und versucht, den Schuldigen ausfindig zu machen. Leider erschien nur der erste Teil dieses Spin-offs außerhalb Japans und selbst das nur in englischer Sprache.

In *Ace Attorney Investigations II*, das bei uns nie erschienen ist, erfährt man eine ganze Menge über Edgeworths Vater Gregory.

Das bald erscheinende Crossover mit Professor Layton muss hier an dieser Stelle nicht mehr weiter erwähnt werden. Doch unser Phoenix hat noch einen weiteren Auftritt und das, man glaube es kaum, in einem Prügelspiel: Im Spiel *Ultimate Marvel vs. Capcom 3* geht unser Lieblingsanwalt für Capcom an den Start und vermöbelt seine Kontrahenten diesmal nicht nur verbal.

Die Rolle in einem Prügelspiel ist gleichermaßen überraschend wie amüsant. Wirft Phoenix etwa mit ... Gerichtsakten um sich?

Es gibt sogar einen *Ace Attorney*-Kinofilm. Dieser behandelt die Story aus dem ersten Spiel. Auch wenn die japanischen Schauspieler zum Teil sehr merkwürdig in den Rollen von Animefiguren anmuten, so ist der Film dennoch aufwendig und sehr spannend gemacht und auf jeden Fall sehenswert.

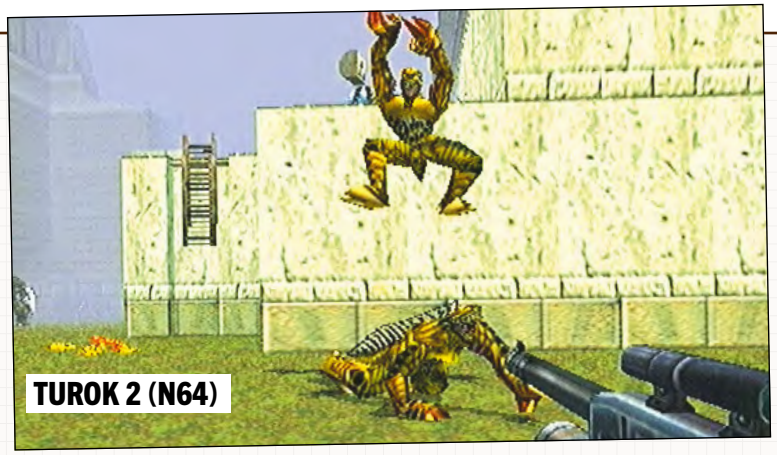
Man kann über Realverfilmungen von Spielen denken, was man will: Hier wurde sich bei allem sehr große Mühe gegeben.

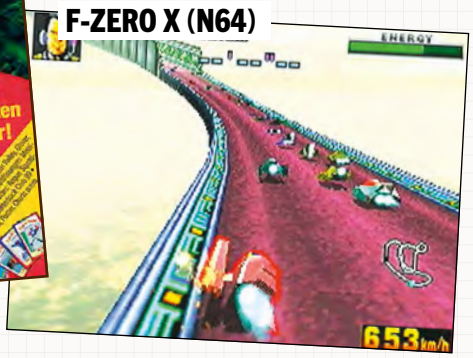
Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor 5, 10 und 15 Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder zurück ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

N-ZONE 11/1998





In der 15 Jahre alten Ausgabe hatte das Team der N-ZONE und natürlich auch die große Leserschaft viel Grund zur Freude: Die N-ZONE wurde zum mit Abstand erfolgreichsten Nintendo-Magazin Deutschlands, der Umfang des Hefts wuchs von 68 auf 92 Seiten, der Ausgabe lagen 4 Poster, N64-Aufkleber und Sammelkarten bei und die (Neu-)Abonnenten bekamen mit der folgenden Ausgabe sogar ein 30-minütiges Video rund um die Nintendo-Heimkonsole auf einer VHS-Kassette spendiert. Die Tests hatten es ebenfalls in sich: Das lang ersehte *Turok 2* zierte ein weiteres Mal das Cover und sahnte im Test unglaubliche 92 Prozent ab, dieselbe Wertung erhielt *F-Zero X* für das N64 und übertraf damit das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete und sehr gute futuristische Rennspiel *Extreme G 2*, das auf beachtliche 88 Prozent kam. Und noch ein N64-Spiel kam auf die Traumwertung von 92 Prozent: EAs genialer, damals aktuellster Titel der legendären Eishockeyserie *NHL 99*. Im Vorschauteil berichtete die Redaktion dann auch gleich über die Hits der kommenden Monate, darunter das wohl beste N64-Game aller Zeiten *Zelda: Ocarina of Time* sowie das für damalige Verhältnisse megaschicke *Star Wars: Rogue Squadron*.

AUSGABE 11/2003

Nachdem das erste *Rogue Squadron* in der Ausgabe 11/1998 in einem großen Vorschaubericht gefeatured wurde, zierte der dritte Teil das Cover der 5 Jahre jüngeren Ausgabe. Und das aus gutem Grund: DIe Redaktion hatte das Vergnügen, das Spiel weltexklusiv als Erstes zu testen! Unterm Strich erreichte das Game 91 Prozent im Test – vor allem dank der absolut genialen Optik und des coolen Mehrspielermodus. Ein weiteres Spiel, das unseren Lesern noch bekannt sein sollte, ist *Tales of Symphonia*, das mit 89 Prozent zu den besten Gamecube-Titeln zählt. Dass Cel-Shading damals in Mode war, zeigen der Ubisoft-Shooter *XIII*, dem das Team eine umfangreiche Reportage widmet, sowie Capcoms *Viewtiful Joe*, das im Test stolze 90 Prozent erreichte. Insgesamt hatte das Team eine Menge Spielefutter für den Nintendo-Würfel in dieser Ausgabe zu testen – und auch der Game Boy Advance kam nicht zu kurz: Mit *Advance Wars 2* des Nintendo-Studios Intelligent Systems und *Final Fantasy Tactics Advance* nahm die Redaktion zwei Taktik-Meisterwerke unter die Lupe, die auch heute vielen Handheld-Strategen dank ihrer tollen Spielbarkeit noch in bester Erinnerung sind. Apropos *Advanced Wars*: Hierzu ist schon lange ein neuer Ableger für den 3DS überfällig!

STAR WARS: ROGUE SQUADRON III (GAMECUBE)

TALES OF SYMPHONIA (GAMECUBE)

XIII (GAMECUBE)

AUSGABE 11/2008

ANIMAL CROSSING: CITY FOLK (Wii)

GTA CHINATOWN WARS (DS)

DISASTER: DAY OF CRISIS (Wii)

Vor 5 Jahren zierte *Animal Crossing: City Folk* für die Wii das Cover der N-ZONE – als zweites prominentes Thema hat die Redaktion das DS-*GTA Chinatown Wars* auserkoren. Während die Nintendo-Tierchen gewohnt gut angenommen wurden, war *GTA*, das spielerisch absolut überragend war, kommerziell dann leider doch ein Flop. Immerhin wurde es im Nachhinein noch für Sonys PSP sowie für Smartphones umgesetzt, was die Enttäuschung im Hause Rockstar dann doch etwas minderte. Seither erschien übrigens kein weiterer Ableger der Reihe mehr für Nintendo-Konsolen. Ein weiteres ambitioniertes Spiel, zu dem die Redaktion einen Vorschaubericht verfasste, was Nintendos *Disaster: Day of Crisis*, mit dem vor allem Core-Gamer angesprochen werden sollten. Dieses scheiterte allerdings an der Qualität, sodass das Game des Studios Monolith nicht einmal mehr, wie eigentlich geplant, in den USA veröffentlicht wurde. Weitere Highlights der Ausgabe: eine Reportage über die Macken und fehlenden Features der Wii wie etwa das Freundescodesystem und die fehlende DVD-Player-Funktion sowie ein großes Retro-Special zu Nintendos Super-Klempner Mario. Das gute Feedback unserer Leser zu Letzterem war übrigens mit dafür ausschlaggebend, dass wir die Retro-Rubrik in dieser Form als festen Bestandteil mit in die N-ZONE aufnahmen!

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn ihr nicht weiterkommt …

THE LEGEND OF ZELDA:
THE WIND WAKER HD

Wii U Wir verraten euch, wo ihr das legendäre Siebenmeilen-Segel ergattern könnt.

Mit unserer Anleitung wandert das Siebenmeilen-Segel rasch in euren Besitz über.

Sobald ihr das Segel besitzt, ist es nicht mehr notwendig, die Windrichtung zu ändern.

Ihr sucht verzweifelt nach dem Siebenmeilen-Segel, das euch besonders schnell und unabhängig vom Wind über das Meer düsen lässt, könnt es aber einfach nicht finden? Um das praktische Item zu ergattern, müsst ihr euch nach Abschluss des ersten Dungeons bei Nacht und mit etwa 250 Rubinen in der Tasche zurück nach Port Monee begeben. Geht dann in das Untergeschoss des Hauses des reichen Mannes und nehmt an der Auktion teil. Sollte das Segel nicht als Preis der Auktion angeboten werden, verlasst das Haus und geht wieder hinein, bis es erscheint. Setzt, sobald der Auktionsführer sagt, dass nur noch wenige Augenblicke zum Bieten verbleiben, einen deutlich höheren Betrag als den aktuell ausgerufenen. Anschließend ist das nützliche Segel euer.

POKÉMON RUMBLE U

Wii U eShop Mit diesen Passwörtern schaltet ihr geheime Taschen-Monster frei.

Dank unserer Passwörter ziehen Bisasam, Relaxo und Co. für euch in den Kampf.

Um die Pokémon in der folgenden Liste in Besitz zu nehmen, begebt ihr euch in den Passwort-Bildschirm, den ihr in eurem Menü findet. Aufgepasst: Einige der Monsterchen müsst ihr erst besiegen, bevor sie sich euch anschließen! Außerdem haben wir noch ein kleines Easteregg für euch: Drückt auf der Oberwelt-Karte, auf der ihr die Levels auswählt, gleichzeitig ZL und ZR, um die Tageszeit der Szenerie zu ändern.

POKÉMON	PASSWORT
Admurai	87818558
Bisasam	8040585
Dummisel	68514585
Elfun	80992047
Floink	33076260
Flunschlik	02337796
Garados	33076260
Glurak	13307436
Karpador	20089534
Knakrack	46585756
Plinfa	66972109
Relaxo	59227108
Serpiroyal	23740396
Skelabra	86228367
Trikephalo	55188682
Zapplarang	50958047
Zoroark	31682288

DUCKTALES REMASTERED

Wii U eShop Ergötzt euch mit diesem Cheat an den Ur-Klängen des Abenteuers.

Einen kleinen, aber feinen Cheat haben wir für Capcoms Remake des Videospiel-Klassikers *Ducktales* aufgetrieben. Gebt, während das Capcom-Firmenlogo zu Beginn des Spiels aufscheint, folgenden Code auf dem Controller ein: Runter, rechts, rauf, links, Y, B. Hört ihr daraufhin ein klingelndes Geräusch, war eure Aktion erfolgreich und ihr dürft im Menü zwischen dem normalen Sound und den 8-Bit-Klängen des NES-Originals wählen. Alternativ schaltet ihr dieses Feature auch frei, indem ihr das Spiel erfolgreich abschließt.

Gebt ihr unseren Code ein, ertönt die nostalgische Musik des Originals.

THE WONDERFUL 101

Wii U Ein schwierigerer Modus und ein Easteregg erwarten euch.

Ihr fandet das Spiel zu leicht? Dann wagt euch an den höheren Schwierigkeitsgrad.

Die Meinungen zu *The Wonderful 101* sind geteilt. Die einen sind vom abgefahrenen Gameplay und dem happigen Schwierigkeitsgrad begeistert, die anderen finden es zu hektisch und unfair. So oder so wollen wir euch folgende Tipps aber auf keinen Fall vorenthalten. Um den ohnehin hohen Schwierigkeitsgrad noch weiter nach oben zu treiben, müsst ihr den Titel durchspielen. Anschließend dürft ihr euch an diese noch größere Herausforderung wagen. Zusätzlich schaltet ihr eine hübsche Artwork-Galerie sowie Biografien zu den Figuren frei. Ein feines Easteregg erwartet euch zudem, wenn ihr während einer der hübsch gemachten Zwischensequenzen der Story den ZR-Knopf gedrückt haltet: Dies erlaubt euch nämlich, hinter die Masken eurer kunterbunten Protagonisten zu blicken.

DISNEY INFINITY

Wii U Ihr wollt nicht mehr ständig Spins sammeln müssen? Wir schaffen Abhilfe!

Disney Infinity hat sich trotz des fragwürdigen Pastikfiguren-Geschäftsmodells als ein gelungenes Disney-Sammelsurium erwiesen. Etwas anstrengend ist jedoch die Tatsache, dass ihr ständig sogenannte Spins sammeln müsst, um im Spielzeugkisten-Modus neue Gegenstände freizuschalten. Mit einem kleinen Trick gelingt diese mühevolle Aufgabe jedoch schneller. Begebt euch dazu in die vorgefertigte Spielzeugkiste mit dem Cinderella-Schloss in der Mitte. Zaubert einen fliegenden Untersatz herbei und fliegt damit auf die höchste Plattform in der Mitte der Rennstrecke im Nordosten, woraufhin ihr einen Spin erhaltet. Nun geht ihr im Menü auf den Punkt Gameplay zurücksetzen und wiederholt dieselbe Prozedur immer wieder. Voilà, eine unbegrenzte Anzahl an Spins ist euer!

Mit unserem Trick gelangt ihr einfacher an seltene Items wie den Geldspeicher.

BREATH OF FIRE II

Wii U Virtual Console Mit unserer Anleitung findet ihr einen versteckten Zusatz-Helden.

Breath of Fire II für die Virtual Console enthält neben vielen anderen Geheimnissen eines, welches besonders nützlich ist: Wer die Augen offen hält, kann die zusätzliche Figur Bleu für seine Party gewinnen, die euch mit sehr mächtigen Zaubersprüchen zur Seite steht. Um Bleu zu treffen, müsst ihr zuerst so weit im Spiel fortgeschritten sein, dass ihr mithilfe des Großen Wals über das Meer reisen könnt. Reist anschließend an den Strand im Osten von Thieve's Tomb. Am Strand findet ihr einen Flecken Erde, der sich ein wenig von den anderen unterscheidet. Betretet ihn und redet mit den Geistern in dem Haus, in das ihr daraufhin transportiert werdet. Anschließend reist ihr mit eurem Wal zurück nach Hometown und begebt euch in die Magie-Schule. Geht in das linke Klassenzimmer im ersten Stock und redet mit dem Mädchen. Diese gibt sich daraufhin als Bleu zu erkennen und schließt sich eurer Party an.

Geht nach der Wal-Reise an dieser Stelle an Land und sucht nach einem Fleck im Sand , um zu Bleus Haus zu gelangen.

In diesem Zimmer der Magie-Schule findet ihr Bleu. Sie ist das Mädchen hinter dem Tisch links unten im Bild.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn ihr nicht weiterkommt …

THE WIND WAKER HD

FUNDORTE ALLER HERZTEILE UND SCHATZKARTEN

Wii U Auch ein richtiger Held braucht manchmal Unterstützung. Darum verraten wir euch die Fundorte aller Herzteile und Schatzkarten im Wii-U-Abenteuer *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD*.

Ihr arbeitet euch gerade durch den Helden-Modus von *The Wind Waker HD*, kommt aber bei einem besonders kniffligen Boss nicht weiter, weil ihr einfach zu wenig Lebensenergie habt? Ihr habt das Abenteuer bereits durchgespielt, fast alles gesammelt und seid nun verzweifelt auf der Suche nach der allerletzten Schatzkarte? Wir helfen euch weiter! In unserer übersichtlichen Auflistung findet ihr bestimmt alle Herzteile und Schatzkarten, die euer Herz begehrt. Auf unserer Übersichtskarte erkennt ihr zudem auf einen Blick, wo auf dem großen, weiten Ozean ihr das jeweilige Objekt eurer Begierde aufsammeln könnt. Da gelingen die 100% Spielfortschritt im Nu! **Lukas Schmid**

HERZTEILE

1 A1 In einer Schatztruhe im Erdgeschoss der Verwunschenen Bastion.

2 B1 Sprengt den Felsen, der das Erdloch bedeckt und besiegt drinnen alle Gegner.

3 E1 In der Truhe von Schatzkarte Nummer 11.

4 F1 Besiegt den Riesen-Tintenfisch und hebt den Schatz.

5 C2 Meistert das Kanonen-Schießspiel zum ersten Mal.

6 D2 Meistert das Schiffe-Versenken-Minispiel zum ersten Mal.

7 D2 Redet mit der Lehrerin und fangt die vier Strolche ein.

8 D2 Pflanzt Blumen, Fahnen etc. in die 35 Halterungen, die über die Stadt verteilt sind. Redet anschließend mit dem Mann, der auf der Parkbank sitzt.

9 D2 Aktiviert den Leuchtturm mit einem Feuerpfeil und redet dann mit dem Mann, der neben dem Windrad steht.

10 D2 Fotografiert die schwarzhaarige Frau in der Nähe der Schule mit der Fotobox Deluxe und zeigt das Foto dem Spaziergänger. Geht zwei Tage später in das Gasthaus und redet mit dem Pärchen.

11 D2 Ein Preis der nächtlichen Auktionen ist ein Herzteil.

12 D2 Aktiviert den Leuchtturm und schwebt mit dem Deku-Blatt zu der daraufhin erscheinenden Kiste.

13 D2 Sprecht nach eurem zweiten Besuch in der Verwunschenen Bastion mit Dolores auf Port Monee. Werft den erhaltenen Brief in den Postkasten und beobachtet anschließend das Gespräch zwischen dem Postboten und Dolores' Vater in dessen Haus. Sprecht dann im Gasthaus mit dem Postboten und bringt Dolores den Brief des Moblin.

14 E2 In einer Schatztruhe in der Höhle.

15 E2 In der Truhe von Schatzkarte Nummer 30.

16 G2 Meistert das Flug-Minispiel.

17 B3 Im Terry-Laden für 950 Rubine zu erhalten.

18 B3 In der Truhe von Schatzkarte Nummer 2.

19 B3 Zerstört alle Kanonen-Boote und hebt den Schatz.

20 C3 Besiegt den Riesen-Tintenfisch und hebt den Schatz.

21 A4 In der Truhe von Schatzkarte Nummer 38.

22 B4 In einer Höhle, die mit dem Deku-Blatt erreichbar ist.

23 B4 Übergebt dem Goronen-Händler am Ende der Tausch-Quest die Handelsgenie-Statue.

24 D4 Geht ins U-Boot und erledigt alle Gegner.

25 G4 In der Truhe von Schatzkarte Nummer 5.

26 A5 Betätigt mit einer Möwe den Schalter an der Spitze und öffnet die Truhe.

27 C5 Zerstört alle Kanonen am Wachturm.

28 F5 In der Truhe von Schatzkarte Nummer 20.

29 F5 Sprengt den Felsen, geht in die Höhle und löst drinnen das Schalter-Rätsel.

30 A6 In der Truhe von Schatzkarte Nummer 23.

31 D6 In der Truhe von Schatzkarte Nummer 4.

32 F6 In der Truhe von Schatzkarte Nummer 31.

33 B7 Trefft Vadder Orca im Trainings-Kampf mindestens 500 Mal.

34 B7 Hebt mit dem Kraftarmband das schwarze Riesen-Schwein hoch und bringt es mittels Futter dazu, an den schwarzen Erdstellen zu graben.

35 C7 Sammelt das Herzteil auf der Spitze der Insel mithilfe einer Möwe ein.

36 D7 Auch dieses Herzteil findet ihr mittels einer Schatzkarte, und zwar in der Truhe von Nummer 46.

37 E7 In der Truhe von Schatzkarte Nummer 15.

38 E7 Klettert mittels der Blöcke zum höchsten Punkt der Insel.

39 G7 In der Truhe von Schatzkarte Nummer 33.

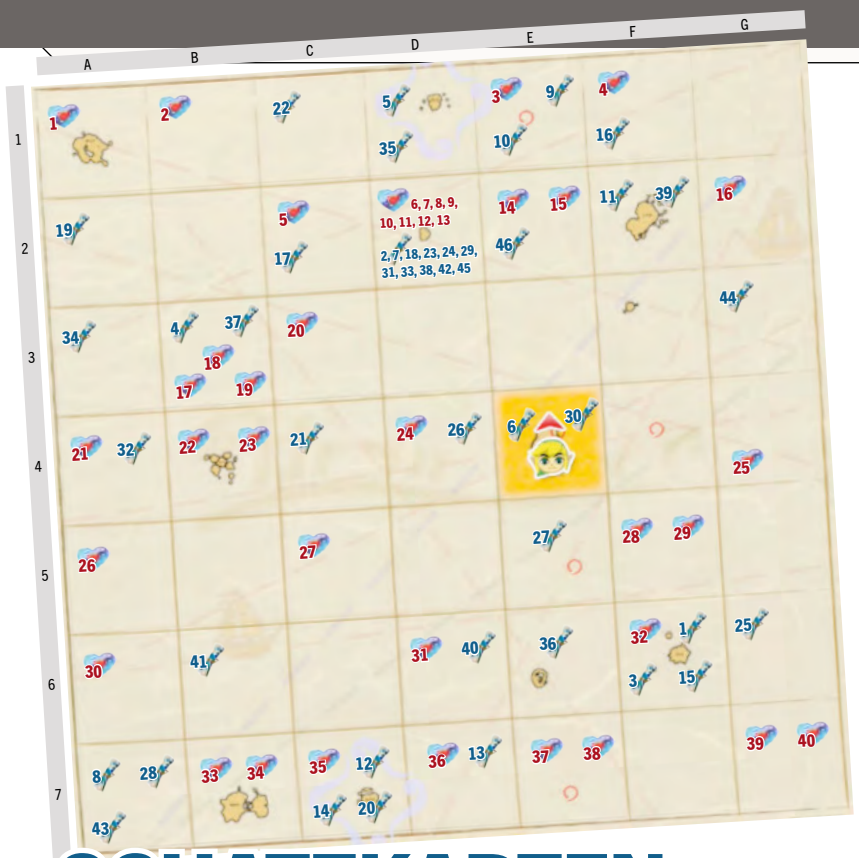
40 G7 Geht ins U-Boot und erledigt alle Gegner.

41 Diverse — Bewässert auf Bitte des Deku-Baums hin die acht vertrockneten Bäumchen. Beim letzten Bäumchen erhaltet ihr das Herzteil.

42 Briefkasten — Erhaltet ihr, nachdem ihr dem Vogel-Mann auf Drakonia 20 Goldfedern gegeben habt.

43 Briefkasten — Erhaltet ihr automatisch im Spielverlauf von Komoris Vater.

44 Briefkasten — Meistert das Sortier-Spiel auf Drakonia beim zweiten Besuch, werft den Brief in den Postkasten, bezahlt die Gebühr und ihr erhaltet am nächsten Tag das Herzteil.



Am Herzteil hängt, zum Herzteil drängt doch alles – und darum helfen wir euch, dass euch auch keines der wertvollen Kleinode durch die Lappen geht. Mithilfe unserer übersichtlichen Karte sind zudem auch die 46 im Spiel versteckten Schatzkarten in Windeseile euer. Da fällt einem das Seefahrer-Leben doch gleich leichter!

SCHATZKARTEN

1 F6 In einer Truhe im Verbotenen Hain.

2 D2 Überreicht nach eurem zweiten Besuch in der Verwunschenen Bastion Dolores Vater 20 Totenkopf-Ketten.

3 F6 Fliegt von einer der äußeren Plattformen zu der kleine Insel im Süd-Osten.

4 B3 Im Terry-Laden für 900 Rubine zu erhalten.

5 D1 In einer Truhe im Zephir-Tempel.

6 E4 In einer Truhe im Turm der Götter.

7 D2 Meistert das Schiffe-Versenken-Minispiel zum zweiten Mal.

8 A7 Löst das Roll-Rätsel, geht in die Höhle und besiegt die Gegner.

9 E1 Geht ins U-Boot und erledigt alle Gegner.

10 E1 In einer Truhe auf der Schimmernden Sichel.

11 F2 Ein Preis der nächtlichen Auktionen ist ein Herzteil.

12 C7 In einer Truhe im Terra-Tempel.

13 D7 Zerstört alle Kanonen am Riff.

14 C7 Geht ins U-Boot und erledigt alle Gegner.

15 F6 In einer Truhe im Verbotenen Hain.

16 F1 Besiegt die Gegner auf den drei Wachtürmen.

17 C2 Meistert das Kanonen-Schießspiel zum zweiten Mal.

18 D2 Ein Preis der nächtlichen Auktionen ist diese Schatzkarte.

19 A2 Zerstört alle Kanonen am Riff.

20 C7 In einer Truhe im Terra-Tempel.

21 C4 Zerstört alle Kanonen am Riff.

22 C1 Geht ins U-Boot und besiegt alle Gegner.

23 D2 Meistert das Schiffe-Versenken-Minispiel mit weniger als 20 Schüssen.

24 D2 Betretet das Haus des Fotografen durch den Hintereingang und fotografiert ihn und seine Bekanntschaft heimlich. Zeigt das Foto dann den tratschenden Frauen.

25 G6 Geht in die Höhle hinein und öffnet dort die Truhe hinter dem Holzverschlag.

26 D4 Zerstört alle Kanonen am Riff.

27 E5 Zieht euch mit dem Enterhaken zum höchsten Punkt der Insel.

28 A7 Löst das Roll-Rätsel und fliegt mit dem Deku-Blatt zur Truhe.

29 D2 Fliegt vom Windrad aus zum Haus des Fotografen und betretet es über den Balkon.

30 E4 In einer Truhe im Turm der Götter.

31 D2 Macht mit der Fotobox Deluxe ein Bild von Vollmond und zeigt es dem deprimierten Mann auf der Treppe.

32 A4 Zerstört alle Kanonen am Riff.

33 D2 Macht mit der Fotobox Deluxe ein Bild von der Frau vorm Elixier-Laden und zeigt es ihr.

34 A3 (z.B.) Redet mit den Schatztauchern. Ihr trefft sie an mehreren Orten auf dem Ozean.

35 D1 In einer Truhe im Zephir-Tempel.

36 E6 Taut die gefrorene Kiste mit einem Feuerpfeil auf.

37 B3 Sprengt den Felsen, betretet die Höhle und zündet im Inneren alle Fackeln an.

38 D2 Ein Preis der nächtlichen Auktionen ist diese Schatzkarte.

39 F2 In einer Truhe im Drako-Sanktuarium.

40 D6 Zerstört alle Kanonen an den Wachtürmen.

41 B6 Zerstört alle Kanonen am Riff.

42 D2 Bringt dem Mann beim Bombenladen drei Totenkopfketten und fangt die drei Schweine innerhalb von zwei Minuten ein.

43 A7 Betätigt den Schalter auf einem der Wachtürme.

44 G3 In einer Kiste auf einem Wachturm.

45 D2 Schenkt der Lehrerin 40 Glücksamulette.

46 E2 Zieht euch mit dem Enterhaken zum Baum auf der Mini-Insel, betretet die Höhle und besiegt die Gegner im Inneren.

ENGAGIERTE FILMEMACHER

Die Nachwuchstalente der Silberphönix-Studios arbeiten derzeit am dritten *Zelda*-Fanfilm.

Hallo, mein Name ist Simon Langkemper!

Seit einigen Jahren produziere ich Fan-Filme, unter anderem auch von *Zelda*.

Die N-ZONE berichtete schon früher über unsere Projekte und Filme, die in den letzten Jahren entstanden sind. Nun arbeiten wir wieder (zum dritten Mal) an einem *Zelda*-Film, einen ersten Teaser gibt es bereits auf Youtube.

N-ZONE: Wir zollen den jungen Filmschaffenden großen Respekt und sind gespannt auf das fertige Werk. Wenn es neue Infos zum Film gibt, berichten wir im Spielerforum darüber. Solltet ihr einen Blick auf den Teaser werfen wollen, gebt bei Youtube „Simon Silberphönix" ein. Im entsprechenden Youtube-Kanal des Nutzers findet ihr seit Mitte Juli unter dem Videopost „The Legend of Zelda – Revival of the Elements – Teaser" einen kurzen Vorgeschmack auf das ambitionierte Projekt. Laut Simons Angaben schreiten die Arbeiten an dem Projekt gut voran – wir wünschen viel Erfolg!

Unser Leser Simon hat einen neuen Fanfilm in der Mache und kümmert sich gemeinsam mit begeisterten Hobby-Schauspielern um die Dreharbeiten zu „The Legend of Zelda – Revival of the Elements".

UMFASSENDE SAMMLUNG

Hi N-ZONE!

Ich lese die N-ZONE schon sehr lange (und bin noch um einiges länger Nintendo-Fan) und da ich immer wieder Bilder von Sammlungen anderer sehe, dachte ich mir, dass ich einfach auch mal ein Bild meiner Sammlung schicke (ist aber nicht ganz aktuell^^).
Die N-ZONE-Ausgaben haben leider nicht mehr draufgepasst. Wären so nebenbei mehr als ein weiteres Bild gewesen, das Abo ist schließlich aus demselben Jahr wie die erste Ausgabe. Momentan spiele ich *Etrian Odyssee IV*, *Pokémon Schwarz 2* und *Pikmin 3* auf meinem Let's-play-Kanal ist *Final Fantasy VI Advance*, *Fire Emblem 7* und *Xenoblade Chronicles* zu sehen.
Ich freue mich schon auf zukünftige Spiele wie *Pokémon X & Y*, *Xenoblade 2*, *A Link Between Worlds* und vor allem auf das neue *Smash Bros.*!

Liebe Grüße, Kai

PS: Versucht mal, die Spiele zu zählen (ich hab's nicht hingekriegt).

N-ZONE: Wir haben die Spiele gezählt, es sind genau 184! Das war übrigens nur geraten, wer mal einen Blick auf Kais Let's-play-Kanal werfen will, gibt einfach auf Youtube „Kaimaeleon46" ein. Viel Spaß!

NINTENDO IST ÜBERALL

Hallo N-ZONE!

Im Anhang mein Beitrag zur Kategorie „Nintendo ist überall“. Den Graffiti-Gumba hab ich in Dortmund gefunden. Es würde mich sehr freuen, wenn ihr die Bilder abdrucken könntet.
Danke!

Gruß, Eric

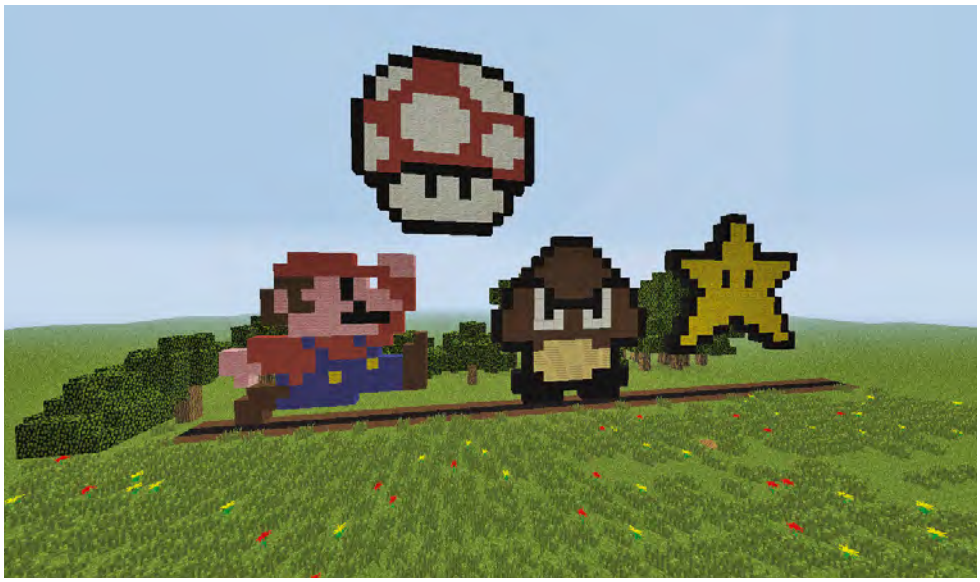
N-ZONE: Schön, dass sich unter den leider manchmal völlig geistlosen Graffiti-Schmierereien heutzutage immer wieder auch mal witzige Motive befinden. Danke fürs Finden und Zusenden!

PIXEL-KUNSTWERK

Hi liebes N-ZONE Team!

Ich finde eure Zeitschrift echt cool. Ich hab sie zwar noch nicht abonniert, aber ich hole sie mir immer im Zeitungsladen. Ich besitze ein NES, einen DS, einen 3DS und eine Wii U. Es ist so schade, dass die Wii U sich schlecht verkauft, für mich ist sie eine der besten Konsolen überhaupt. Sie wird sich bestimmt besser vekaufen, wenn *Mario 3D World*, *Mario Kart 8*, oder *Zelda* rauskommen.
Jetzt zu meinem eigntlichen Betreff. Ich habe ein par Pixel-Arts gemacht. Ich hoffe, sie gefallen euch.

Mit freundlichen Grüßen, Moritz



BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

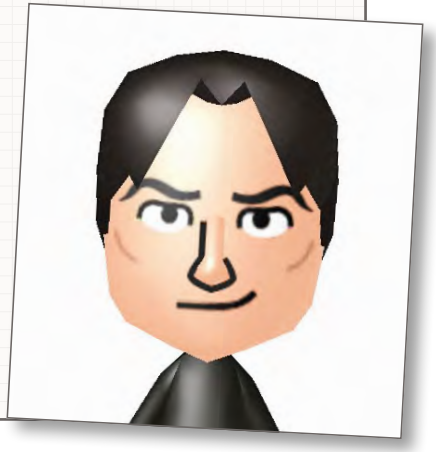
Diesmal ist – anlässlich der kommenden Veröffentlichung von Eminems achtem Studioalbum *MMLP2* – ein Mii des inzwischen 40-jährigen Rappers Marshall Mathers gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des weißen Sprechgesangskünstlers. Das Mii müsst ihr mit dem 3DS oder der Wii U erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 31. Oktober 2013.

Mii

Charlie

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns einen Mii von Charlie Sheen zu schicken. Die Jury empfand die Figur unserer Leserin Jana Streibing als sehr gelungen.

Wenn ihr den Mii des unartigen Hollywood-Stars auf euren 3DS kopieren möchtet, empfehlen wir euch das Abknipsen des nebenstehenden QR-Codes! Viel Spaß!



N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr zu zweit möglichst originalgetreu als Link und Zelda verkleidet zu sehen seid. Außerdem soll man auf dem Bild eine Art Strand oder Ufer erkennen können, ganz im Stil von *The Wind Waker*. Entweder war euch die Aufgabe zu schwer (was wir uns in Anbetracht der meisterhaften Fotos, die wir schon von euch erhalten haben und auf denen ihr in unmöglichen Kostümierungen zu sehen seid, eigentlich nicht vorstellen können) oder der Einsendeschluss war zu knapp gesetzt (was wohl eher zutrifft). So haben wir beschlossen, die Wette bis zum 31. Oktober laufen zu lassen.

DIE AKTUELLE WETTE:
Unser Uwe wettet, dass es keine drei Leser gibt, die die folgende Aufgabe erfolgreich umsetzen können. Wundert euch übrigens nicht, es handelt sich um die gleiche Wette wie in der letzten Ausgabe, die ausnahmsweise um einen weiteren Monat verlängert wurde. Also nichts wie ran ans Kostüme zusammenstellen und witzige Fotos knipsen:

1. Im Zuge des aktuellen Wii-U-Remakes von *The Legend of Zelde: The Wind Waker HD* dreht sich bei unserer aktuellen Wette einmal mehr alles um Link und Prinzessin Zelda und wir wollen ein Foto von euch sehen, auf dem ihr entsprechend verkleidet seid!

2. Auf dem Bild sollten zwei Personen zu sehen sein, die als Link und Zelda verkleidet sind. Wenn ihr es irgendwie schafft, den Cell-Shading-Stil von *Wind Waker* aufs Foto zu bringen, würden wir uns ganz besonders freuen.

3. Im Hintergrund sollte – analog zum Spiel – bestenfalls ein Strand zu sehen sein. Im Notfall tut's aber auch ein Kinderplanschbecken im heimischen Garten …

Falls er sich irrt, verpflichtet sich Uwe, einen Tag lang als Seemann verkleidet in der Redaktion zu arbeiten.

DIE WETTEINLÖSUNG:
Diesmal lief die Sache für Uwe klasse, da anscheinend niemand die Wettaufgabe bewältigen konnte. Deshalb verlängern wir die letzte Wette um einen Monat. Schickt eure Bilder, wir wollen Uwe als Seemann schuften sehen!

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 31. Oktober 2013 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

Dieser Vorschlag unseres Lesers Johannes Gerbracht hat uns am besten gefallen!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Jetzt seid ihr dran: Was sagt der *Inazuma Eleven*-Star Mark Evans zu dem blau gekleideten Spieler auf diesem Screenshot zu *Inazuma Eleven 3 Explosion*? Schickt eure Texte bis zum 31. Oktober an redaktion@n-zone.de!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862344

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

SUMMER SLAM

Die neuesten Infos zu unserem derzeitigen Superliga-Turnier findet ihr direkt im Anschluss.

1 Unser *Super Smash Bros. Brawl*-Turnier in der Superliga ist in vollem Gange! Auf die erste gespielte Runde mit 32 Teilnehmern folgte direkt das Achtelfinale, das ebenfalls bereits absolviert wurde. Übrigens fungiert bei diesem Summer Slam Robin Cheah als Turnierleiter. Robin hat bereits das letzte *MK7*-Turnier durch nützliche Regel-Vorschläge bereichert. Deshalb haben wir Robin diesmal gebeten, sich um die organisatorischen Aufgaben des *Super Smash Bros. Brawl*-Turniers zu kümmern, und haben ihn nach seiner Zusage als leitendes Mitglied in die Superliga aufgenommen.

2 Derzeit (Stand: Ende September, kurz vor Redaktionsschluss) wird in unserem Summer Slam das Viertelfinale ausgefochten. Wenn ihr wissen wollt, wer sich momentan noch im Turnier befindet, werft einen Blick auf die aktualisierten Teilnehmer- und Ergebnislisten oben rechts auf der nächsten Seite oder surft auf Facebook zur „N-ZONE Superliga“.

3 Wir veranstalten natürlich auch in Zukunft weitere Turniere in den unterschiedlichsten Games. Im Vorfeld des nächsten Wettbewerbs planen wir wieder eine Umfrage, damit ihr selbst entscheiden könnt, in welchem Spiel ihr euch messen möchtet. Begebt euch einfach auf die Facebook-Seite der „N-ZONE Superliga“ und klickt „Gefällt mir“, ab diesem Zeitpunkt werdet ihr über die FB-Benachrichtigungen direkt mit den zukünftigen Aktualisierungen und Turnierinfos versorgt.

4 Die „N-ZONE-Superliga“ ist absolut gratis. Das Mitmachen bei unseren Aktionen, Wettbewerben und Turnieren ist demnach kostenfrei und unterliegt keinen weiteren Verpflichtungen.

FACEBOOK-SCHMANKERL

WERTVOLLE SAMMELKARTE?

In unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ dürft ihr natürlich auch witzige Videos oder interessante Bilder posten. So fragt uns Marek Fritz beispielsweise nach dem Wert seiner *Pokémon*-Karte aus dem Jahr 1995. Er vermutet selbst, dass es sich bei „Fliegendes Pikachu“ um keine besonders seltene Karte handelt. Damit liegt Marek richtig, unsere Recherche ergab einen Preis von knapp 5 Euro (unbeschädigt)!

TURNIERPAARUNGEN: 2. RUNDE

Ab dem 16. September 2013 wurde das Achtelfinale in unserem *Super Smash Bros. Brawl*-Turnier ausgetragen. Dabei kamen die folgenden Teilnehmer-Paarungen zustande:

Dennis Tsitak	Michel Benger
Sascha Wiechert	Tobias Braner
Allen Tsitak	Alexander Konior
Alex Pfeiffer	Steini DerMargus Steinmetz
Kai Saker	Andi Bechstedt
Simon Orosch	Levin Eder
Ali Ugur Aslan	Eddy Knight
Dennis Schrage	Deniz Ölcer

TURNIERPAARUNGEN: 3. RUNDE

In unserem Summer Slam geht's zur Sache und zwar Schlag auf Schlag! So wurde ab dem 23. September bereits das Viertelfinale ausgefochten, bei dem die folgenden Teilnehmer gegeneinander antreten durften.

Dennis Tsitak	Tobias Braner
Alexander Konior	Steini DerMargus Steinmetz
Kai Saker	Levin Eder
Eddy Knight	Deniz Ölcer

Viertelfinale im *Super Smash Bros. Brawl*-Turnier! Weitere News auf:
www.facebook.com/nzonesuperliga
Die aktuellen Teilnehmer-Paarungen findet ihr in den Listen oben rechts!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der N-ZONE-Superliga beitreten! Wie das geht, erklären wir euch hier Schritt für Schritt:

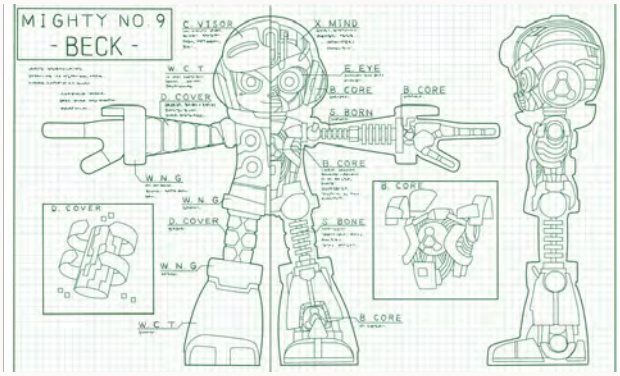
1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

Das laufende Turnier in unserer Facebook-Gruppe „N-ZONE-Superliga“ im Spiel *Super Smash Bros. Brawl* befindet sich in der heißen Phase des Viertelfinales. Per Facebook könnt ihr euch einen aktuellen Überblick zum Turnierstatus verschaffen: Surft einfach auf www.facebook.com/nzonesuperliga vorbei und klickt auf „Gefällt mir“!

Hier spricht der Leser: Auf diesen Seiten veröffentlichen wir eure Leserbriefe und E-Mails. Und was noch besser ist: Wir beantworten eure Zuschriften sogar!

BLAUPAUSE DES ERFOLGS

Freunde, Kollegen, verehrte Touchpad-Streichler! Wir haben Grund zur Freude: *Mega Man*s spiritueller Nachfolger kommt auf die Wii U! Die Rede ist von *Mighty No.9*, dem neuen Kickstarter-Projekt von *Mega Man*s geistigem Vater, Herrn Keiji Inafune. Mit dabei sind laut Aussage seiner Webseite auch noch ein Team erfahrener Softwareentwickler, Grafiker, Leveldesigner, Soundeffekt- und Musikkomponisten … und ihr als Spender und damit Investoren in *Mighty No.* 9. Und in dieser Rolle haben sich die Videospiel-Fans wahrlich nicht lumpen lassen! 900.000 Dollar hat sich Mister Inafune für seinen klassischen Japan-Jump&Run-Shooter erbeten, was bereits ein gewaltiger Haufen Kohle ist. Dank eurer Großzügigkeit hat *Mighty No. 9* aber selbst diesen ambitionierten Betrag nicht nur erreicht, sondern nach allen Regeln der Kunst gesprengt! Zum Ablauf der Spendensammlung auf Kickstarter darf sich der kleine Roboter Beck über knapp 2.600.000 Dollar freuen. Die Hürde für eine Wii-U-Version lag bei 2.200.000 Dollar, die *Mighty No. 9* also mal ganz locker gestemmt hat. Dazu können sich alle Beteiligten auf die Schultern klopfen, auch ihr auf eure.



Der N-ZONE-Redaktion beschert diese Tatsache eine Premiere: Zum ersten Mal haben wir Planungssicherheit für die Berichterstattung zu einem vollwertigen Wii-U-Spiel, das von Fans über Kickstarter finanziert wurde. Zum ersten Mal könnten sich Vorschauen und ein Test zu einem Crowdfunding-Game in unserem Magazin gleichberechtigt neben den Titeln großer Publisher tummeln. Und zum ersten Mal dürften wir in den Info-Kästen zu besagten Vorschauen und Tests unter der Angabe „Hersteller" den Vermerk „Die Videospieler dieser Welt" abdrucken – vielleicht in einer etwas weniger blumigen Formulierung, aber mit derselben Bedeutung. Kickstarter bietet sich mehr und mehr als eine vollwertige dritte Option für die Finanzierung von Konsolen-Videospielprojekten offenbar bis in den einstelligen Millionenbetrag an. Waren Entwickler auf der Suche nach einem Hersteller für ihre Ideen in der Vergangenheit zumeist auf einen Publisher oder, in seltenen Fällen, auf einen Investor angewiesen, kann sich mittlerweile auch die Crowdfunding-Route rentieren. Zwar werden wir in absehbarer Zukunft wahrscheinlich nicht erleben, dass ein Multimillionen-Dollar-AAA-Titel via Kickstarter realisiert wird, als feste Größe auch für ambitionierte Wii-U-Spiele hat sich die Spendenfinanzierung aber wohl spätestens mit *Mighty No.* 9 etabliert. In diesem Sinne: Besten Dank an Keiji Inafune, an das Internet und an euch!

Euer N-ZONE-Team

BLAUER OZEAN

Liebe N-Zone-Redaktion,
in dieser Mail überspringe ich mal die üblichen Lobeshymnen, denn mein Thema ist etwas ernster. Ich bin zwar kein Analyst, aber trotzdem habe ich eine Begründung für den Misserfolg der Wii U. Blicken wir etwas zurück: Das N64 war zwar die vielleicht größte Innovation der Videospielgeschichte, dennoch verkaufte es sich nicht gut. Auch die vielen grandiosen Spiele konnten daran nichts ändern. Mit dem Gamecube setzte sich das Leidensbild fort, was Nintendo zu einer folgenschweren Entscheidung zwang. Den Verkauf von Rareware.

N-ZONE: Na ja, jetzt mal ganz ehrlich – was konnte Rare denn noch groß reißen, nachdem Nintendo sich von ihnen getrennt hatte? *Kameo* und *Viva Piñata* waren noch ganz okay, aber selbst da war von dem echten Zauber, den diese Firma vor und während der 90er umgeben hatte, schon nicht mehr viel übrig.

Mit dem dadurch entstandenen Gewinn konnte Nintendo mit dem Handheld-DS und der stationären Konsole namens Wii zwei Projekte finanzieren, die innovativ und vor allem auch erfolgreich waren. Jedoch leistete sich der Mario-Konzern einen folgenschweren Fehler. Er spekulierte bei der Wii ausschließlich auf den Effekt der Bewegungssteuerung. Aus heutiger Sicht betrachtet natürlich richtig, denn dieser Entscheidung verdankte die Wii ihren großartigen Erfolg. Es gibt hierbei allerdings einen Haken: Die Entscheidung war auf lange Sicht gesehen ein gewaltiger Fehler. Denn wenn man bei der Wii den Bewegungsaspekt weglässt, findet man bei ihr kaum etwas vor. Die Grafikleistung war im Verhältnis zum Gamecube zwar besser, jedoch nicht so viel, wie man es von einer Next-Gen Konsole erwarten würde. Mit der Bewegungssteuerung verscherzte man es sich zudem mit den Core-Gamern, die eine technisch starke und weniger innovative Konsole bevorzugt hätten. Ihre Träume wurden mit der PS3 und der Xbox 360 erfüllt, und spätestens jetzt hatte Nintendo sie verloren. Die Wii brachte Nintendo neben dem Geld auch den Ruf als Kinderkonzern ein. Das jedoch bemerkte dort keiner. Bei der Veröffentlichung der Wii U wurde zwar eindeutig das You (zu Deutsch DU) betont, aber der Name trägt weiterhin das Kinder-Casual-Image in sich.

Mit *Conker's Bad Fur Day* war Rares Nintendo-Epoche an ihrem hinteren Ende angekommen.

N-ZONE: Oh doch, das war GENAU so gewollt – und hat sich für Nintendo auch tierisch ausgezahlt! Die Wii ist eine der erfolgreichsten Konsolen der Videospielgeschichte und tanzt in Sachen Verkaufszahlen bis heute im Kreis um die PS3 und Xbox 360 herum – trotz des späten Wii-Starts. Wir denken, dass Nintendo aus geschäftlicher Sicht mit der Konsole alles richtig gemacht hat, auch wenn ihr Konzept bei vielen Hardcore-Gamern gar nicht gefragt war. Wer da richtig tief in die Materie eintauchen will und keine Angst vor viel Marketingtheorie hat, sollte übrigens einfach mal nach „Blue Ocean Strategy" und „Red Ocean Strategy" googeln.

Nintendo hatte ab diesem Zeitpunkt keine Chance mehr, zu Sony und Microsoft aufzuholen, da die Wii U technisch eher deren Vorgängern, also deren Next-Gen Konsolen ähnelt.

N-ZONE: Genau DAS ist sehr viel eher die eigentliche Crux. Das Geschäftsmodell für die Wii war gut … aber eben nur und ausschließlich für die Wii. Jetzt ist die Idee ausgelutscht und die Wii U erscheint in den Augen vieler Konsumenten als der Versuch Nintendos, ihnen das Rad noch ein zweites Mal verkaufen zu wollen. Das Urteil der Kunden lautet über sehr weite Strecken „Kenn ich alles schon, brauch ich nicht mehr, macht mal was Neues." Und offenbar war damit käuferseitig nicht einfach nur ein neuer Bildschirm im Gamepad gemeint.

Die Japaner haben sich mit dem zu kleinen Schritt der Wii und einem verpatzten Marketing-Konzept der Wii U in einen Rückstand gebracht, den sie ohne Wunder nicht aufholen können. Ein weiterer Punkt wäre noch, dass die Innovation der Wii einen schwachen Nerv des Publikums traf, da mangelnde Fitness und das Aufraffen zu Sport Aspekte sind, die so mancher Wii-Käufer bei seiner Wahl durchaus bedacht hatte. Kaum jemand denkt sich jedoch Dinge wie: „Wenn ich genügend Zeit und Kraft hätte, würde ich mich auch wieder öfter mit meinem Tablet beschäftigen". Auch die Games, die in TV-Werbespots gezeigt werden, bringen die selbstverständlich vorhandene Innovation der Wii U nicht wirklich zum Vorschein. Das Spielangebot war damals zu Beginn der Wii klar auf ihre Stärke ausgelegt, bei der Wii U passierte eben dies nicht.

N-ZONE: Keine Frage, die Wii U hat im Moment einen wirklich schweren Stand. Aber weißt du, so hat Nintendo eben schon immer funktioniert: Anders als die Playstation und die Xbox, die eher auf einen konstanten und technisch basierten, schrittweisen Fortschritt setzen und sich dabei vor allem auf immer kräftigere Hardware verlassen, war Nintendo seit jeher eine Ein-Hammerfeature-Firma. Du brauchst dir nur mal die Controller der letzten zwanzig Jahre anzuschauen – allein das spricht Bände über die Experimentierfreudigkeit der verschiedenen Konsolenhersteller. Diese Geschäftstaktik kann sich deutlich mehr lohnen, sie hat aber auch sehr viel mehr Potenzial, bei einer Konsolengeneration komplett zusammenzufallen. Wir denken allerdings, dass Nintendos Strategie den Videospielen als Hobby allgemein und insgesamt wesentlich mehr gibt als der vergleichsweise risiko- und innovationslose Technikgleichschritt seiner Mitbewerber. Es stellt sich nur eben die Frage, ob Nintendo sich in der Rolle des Spielspaß-Revoluzzers gefällt und damit auch geschäftlich überleben kann. Wegen des zweitgenannten Problems brauchst du dir übrigens keine Sorgen zu machen – Nintendo ist ein ausgesprochen solventes Unternehmen.

Im Moment steckt Nintendo in der Klemme, da sie beide Seiten zufriedenstellen wollen, dennoch sollten sie ihre Mitarbeiter besser an Projekten wie dem Wii-U-*Zelda* arbeiten lassen, als Spiele wie *Wii Sports Club* völlig überteuert im eShop anzubieten. Mit freundlichen Grüßen, euer langjähriger Fan, **Johannes Lesser**

GBA AN DEN START!

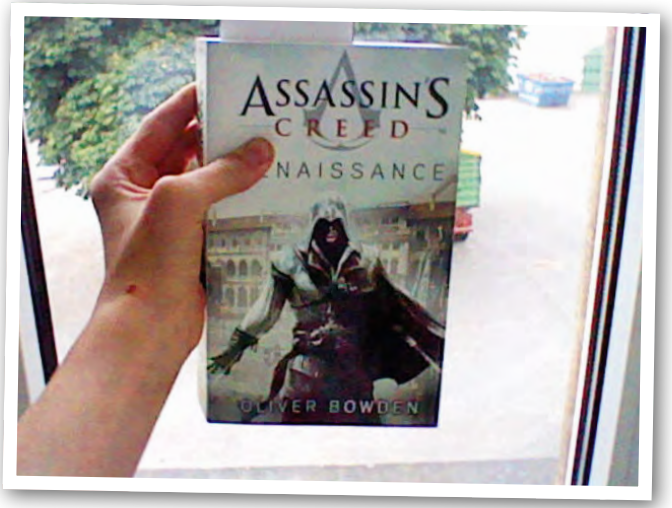
Seid gegrüßt, ihr Weisen und Erhabenen aus der N-ZONE-Redaktion. Fanfare und Lobeshymnen für euch und euer Heft. Ich bin seit zehn Jahren ein großer Anhänger eures Magazins und begeisterter Handheld-Zocker. So, nun zu meiner Frage. Am Anfang des 3DS wurden doch mal GBA- und SNES-Spiele für die VC angekündigt.

N-ZONE: Na ja, die gibt's auch. Sehr selten und nicht einfach dranzukommen, aber sie existieren. An der Technik kann es also nicht liegen. Wir stimmen dir aber zu, es gibt weder die breite Masse an Spielen noch die breite Masse an Spielern, die sich so über die GBA/SNES-Games hermachen, wie es diese Klassiker eigentlich verdient hätten. Die kamen auch … für die, die den 3DS am Anfang erstanden hatten. Und danach … nix mehr. Was ist da denn passiert? Ist die Konvertierung so aufwendig, dass das nur auf der Wii (U) möglich ist, oder denken sie, dass es sich nicht lohnt? Ich für meinen Teil würde ganz gerne *Super Metroid*, *Mega Man X*, *Golden Sun 1* und *2*, *A Link to the Past* und Konsorten (ganz besonders noch *FFTA*) auf meinem 3DS daddeln (zumal ich keine Wii U besitze). Oh, ihr Allwissenden, sagt, kommt da noch was oder bleiben solche Spiele dem Wohnzimmer-TV vorbehalten? Besonders bei GBA-Spielen wäre das sehr unfair.

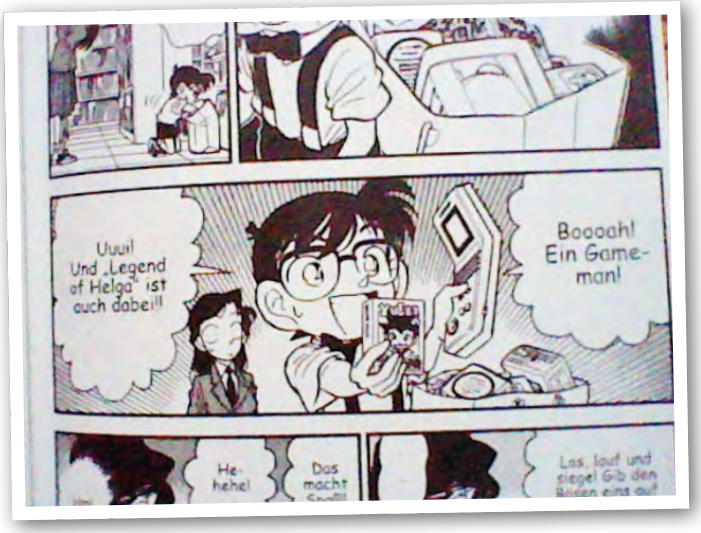
N-ZONE: Wir sind auch heiß auf die von dir angesprochenen Games, das kannst du uns glauben. Wir verstehen deren fortgesetztes Fernbleiben ebenfalls

Zwei absolute Spitzentitel, die in jede VC gehören: Die beiden GBA-Spiele *Metroid: Zero Mission* …

… und *Metroid Fusion*. Bis heute warten wir jedoch auf einen breiten Retro-Release dieser Pflichtgames!



Die Feder ist mächtiger als das Schwert, so sagt man … na ja, wenigstens solange man nicht vor einem schlagkräftigen Halbindianer mit einem frisch geschliffenen Tomahawk steht …



Unterschätzt uns mal die drolligen Anime-Folgen von *Detektiv Conan* nicht! Einige der Episoden können selbst älteren Zuschauern ganz schön unter die Haut gehen.

nicht so ganz – an der technischen Seite kann es, wie bereits gesagt, kaum liegen. Bleiben also nur zwei Erklärungen: Man darf nicht oder man will nicht. Beides wäre möglich – ohne auf alle beteiligten Lizenzen dieser alten Games zu achten, ist eine kommerzielle Wiederveröffentlichung nicht erlaubt. Auch denkbar wäre, dass Nintendo nicht große Teile seines VC-Fundus auf einmal herausgeben möchte – die tröpfchenweise Veröffentlichung der vorhandenen Titel sichert den wenigen neuen Spielen pro Woche deutlich mehr Aufmerksamkeit. Aber wie gesagt, das sind alles Spekulationen unsererseits.

Mit hochachtungsvollen Grüßen eines treuen Lesers,

Matthias

KLAPPT DAS?

Hallo N-Zone!

Als Erstes möchte ich das Folgende loswerden: Eure Zeitschrift ist die beste, die man kaufen kann! In allen anderen Nintendo-Heften sind die Bewertungen, wie ich finde, nicht zutreffend oder zumindest nicht so genau wie die euren. Aber nun zu meinen Fragen und so weiter: Was haltet ihr von dem Nintendo 2DS? Ich muss leider sagen, dass ich ihn unnötig finde, ich meine, der Nintendo 2DS ist dasselbe wie der Nintendo 3DS ohne 3D, und was auch anders ist, ist, dass man die Konsole nicht zuklappen kann wie die gesamte DS- und bis jetzt die ganze 3DS-Familie. Das finde ich eigentlich gut, aber ich muss leider schon sagen, dass der 2DS so nicht besonders schön aussieht.

N-ZONE: Nee, einen Schönheitspreis gewinnt der 2DS ganz sicher nicht. Aber das konnte man über den uralten Plastikklotz-Game-Boy ja ebenfalls sagen. Ganz ehrlich: Wir waren zu Beginn auch eher skeptisch, haben dann aber schnell die Vorzüge der neuen Hardware erkannt, nachdem Nintendo uns bei einem Besuch gerade mal einen (!) Tag nach der Vorstellung des 2DS auch schon einen voll funktionsfähigen Prototypen desselben in die Hand gedrückt hatte. Das Teil wirkt wirklich nur auf den ersten Blick klobig. Sobald man es in den Fingern hält, schmiegt sich der 2DS bombastisch gut zwischen die Daumen! Die Keilform ist spitze zum Zocken, die Knöpfe sind allesamt deutlich einfacher zu erreichen und das Gerät ist wesentlich leichter, als es aussieht. Deswegen ist der 2DS nicht nur super für die ganz kleinen Kinder, denen man keine beweglichen – und damit empfindlichen – Scharnierbildschirme zumuten möchte, sondern auch für ältere Videospieler mit großen Händen eine hervorragende Alternative. Was die pure Hardware angeht, können wir den 2DS echt wärmstens empfehlen.

Was ich auch nicht verstehe, ist, dass man 3DS-Spiele spielen kann, aber nicht in 3D! Ich meine, das war doch eine der Besonderheiten der 3DS-Spiele.

N-ZONE: Die 3D-Funktion war DAS Individualmerkmal des 3DS, dieses eine, ganz besondere Feature, das man sich als Hersteller groß und breit auf eine Werbetafel schreiben durfte. Noch dazu in einer Zeit, in der Brillen-basiertes Heim-3D sich erst so ganz langsam in den Wohnzimmern der Welt breitgemacht hat, war ein Handheld mit brillenlosem 3D eine echte Bombe im Technikregal! Doch dieser Tage interessiert sich, da müssen wir ehrlich sein, kein Schwein mehr für 3D. Wer es einmal gesehen hat, sortiert das räumliche Bild meist unter der Kategorie „Ganz nett, aber brauch ich auch nicht wirklich" ein. Zumindest ging es den allermeisten 3DS-Spielern so, die das 3D-Feature ihres Handhelds bei jedem neu gekauften Game kurz einmal ausprobiert haben, um dann wenig später doch den Bildschirmregler auf ein zweidimensionales, augenfreundlicheres Signal umzustellen. Und genau deswegen ziehen wir von Nintendo auch unseren Hut! Die Kollegen haben den Trend erkannt und ihr einstiges Mega-Feature eigenhändig aus der Konsole geschmissen, um euch die Hardware zu einem noch günstigeren Preis anbieten zu können. Über so einen Schatten musst du als Firma erst mal springen können, da Nintendo so ja quasi zugibt, dass die 3D-Funktion bestenfalls eine kleine Spielerei ist. Der absolute Großteil der Hardware-Hersteller da draußen wäre für diesen Schritt wohl zu stolz gewesen. Daher nochmal: Chapeau, Nintendo!

Aber nun genug Kritik an dem Nintendo 2DS, er hat nämlich, wie ich finde, auch einen Vorteil. Der Nintendo 2DS ist gut für kleinere Kinder geeignet, das denke ich zumindest. Denn vom Aussehen her, das muss man sagen, macht er einen echt stabilen Eindruck.

N-ZONE: Den Eindruck können wir bestätigen – ein robustes Teil!

Ich frage mich, seit ich gehört habe, dass *The Legend of Zelda The Wind Waker HD* in drei Versionen rauskommt, ob es sich als Sammler lohnen würde, die Wii-U-Bundle-Version und die Limitierte Version mit der Figur zu kaufen, oder doch nur die mit der Figur? Ich glaube ja, es wäre am schlausten, beides zu kaufen, allerdings hat man mit 13 Jahren das Geld nicht so locker sitzen. Ich könnte es mir zwar leisten, aber da ich schon eine Wii U habe, wo alle meine Speicherstände drauf gespeichert sind, bin ich am Überlegen. Bitte schreibt mir eure Meinung.

N-ZONE: Boah, Ditrich! Lass das mal schön bleiben! Nur weil du es dir leisten kannst, solltest du deine Kohle nicht so derart verpulvern. Wir können Sammelleidenschaft natürlich schon verstehen, aber wenn wir da an unsere eigenen Jung-Videospielertage zurückdenken … du wirst dir in den nächsten Jahren wünschen, du hättest etwas mehr Geld auf der hohen Kante, um dir dringlichere Wünsche zu erfüllen. Un-

sere Meinung: Halte deine Kohle etwas fester zusammen, da wirst du auf lange Sicht wahrscheinlich glücklicher damit. Nix ist langweiliger als ein Wunsch, der in Erfüllung gegangen ist – und in dem Fall geht es ja echt um einen ganzen Haufen Schotter. Wenn du möchtest, hol dir die Version mit der Figur – aber doch bitte nicht nochmal 300 Euro für eine zusätzliche (überflüssige) Wii U!

Als ich neulich in meinem *Detektiv Conan*-Manga (das war Band 3) gelesen habe, fiel mir auf, dass dort eine Konsole genannt wurde, die fast wie ein Game Boy aussieht. Auch der Name der Konsole ist ähnlich – „Game Man". Als ob das nicht schon genug wäre, ist auch ein Spiel mit dabei, was vom Namen her stark an *The Legend of Zelda* erinnert (Der Autor sollte mal weniger zocken =/) Ich hoffe das Bild gefällt euch =)! Ich hab nämlich noch eines! Und zwar habe ich mir vor Kurzem ein Buch gekauft (ja, ich kann lesen =)). Wie ihr schon auf dem Bild sehen könnt, handelt es sich bei dem Buch um einen Roman von *Assassin's Creed*. Wenn wir schon dabei sind, gibt es auch Romane zu Nintendo-Spielen?

N-ZONE: Nee, der Autor muss nicht weniger zocken – das ist doch toll so :D! Ein schöner kleiner Querverweis an den Videospielkult, Nintendo ist eben nicht nur auf unseren Community-Seiten einfach überall. Zu Nintendo-Helden gibt es mit Sicherheit weniger Romane als zu *Assassin's Creed* und Co. (Mario ist jetzt nicht so der Bücherheld), aber falls dich die Leselust packt, gibt es zu unserer Lieblingsfirma aus Fernost jede Menge interessante Fachliteratur! Wärmstens empfehlen können wir zum Beispiel „Game Boy" von David Sheff, da wir uns in deiner Mail ja sowieso schon so lange über Handhelds unterhalten haben.

So, das war's jetzt aber von mir, macht weiter so und viele Grüße!
Ditrich Ress

AUF KÄFERJAGD

Hallo N-ZONE-Redaktion,
ich lasse mal die Lobeshymnen weg, weil ihr ja bestimmt wisst, wie gut ihr seid. Mir hat aber allerdings das alte Design mit dem schönen dicken Rand besser gefallen und ich finde auch, dass die Hefte durch die neue Aufmachung anfälliger für Knicke sind. Das ist schade, weil ich euer Magazin sammle. Meiner Meinung nach solltet ihr Glitches, Bugs und Easter Eggs eine eigene Rubrik geben, weil das eigentlich die Themen sind, die mich am meisten interessieren.

N-ZONE: Du sprichst die Glitches, Bugs und Easter Eggs sicher aufgrund unseres Specials zu dem Thema aus einer unserer letzten Ausgaben an, gell? Es stimmt schon, das ist eine wirklich faszinierende Seite der Videospiele – und zwar vor allem deswegen, weil es sie nur sehr selten gibt, wenigstens in einer unterhaltsamen Art. Nervige Bugs und einfach nur spielstörende Glitches, die keinen Spaß machen und um die sich keine Mythen ranken, gibt es freilich reichlich – aber Freude bereiten die wohl kaum. Unser Special war da eine Sammlung aus etlichen Jahren vereinigter Gaming-Kunst, eine laufende Rubrik lässt sich so nur schwerlich auf die Beine stellen. Aaaaaber: Wir haben natürlich mitbekommen, wie sehr euch dieses Thema fasziniert und ihr könnt euch sicher sein, dass wir die Augen nach berichtenswerten Exemplaren offen halten. Den Platz schaffen wir dann schon – und sei es als Teil unserer Leserbriefe oder Community-Seiten!

Es würde mich außerdem sehr freuen, wenn ihr der N-ZONE öfters mal Aufkleber, DVDs oder sonstiges beilegen würdet, denn ich bin auch bereit, zwei bis drei Euro mehr zu bezahlen.

N-ZONE: So ist es notiert! Bitte betrachte deinen Wunsch hiermit direkt als an den Chef-Thomas weitergereicht ;).

Weil das neueste Mitglied der 3DS-Familie mangels Klappfunktion nicht mehr in die Hemds- oder Hosentasche passt, bringt der 2DS seinen Tragebeutel eben selbst mit. Das praktische Zusatz-Zubehör ist für knapp zehn Euro erhältlich.

Ich habe aber auch Positives zu vermelden: Meine Lieblingsrubrik sind die Retro-Seiten. Das liegt daran, dass ich eh lieber Ashs erste Abenteuer, Links erste Erkundungen und Samus Arans erste Missionen spiele.

N-ZONE: Wir glauben, dass sich kaum ein Nintendo-Spieler der Retro-Faszination vollends entziehen kann. Viele sind sich beim Kauf ihrer ersten Games vielleicht noch nicht im Klaren darüber, was für eine umfangreiche und spannende Geschichte Videospiele als Hobby mitbringen – gerade repräsentiert durch Nintendo. Doch sobald man auf den Geschmack gekommen ist, interessiert man sich schnell für alte Games, alte Konsolen, alte Zeitschriften. Es gibt da so viele Jahre, Themen und Helden, über die man bis in die Nacht fachsimpeln kann. Herrlich, nicht wahr?

Welche Games zockt ihr privat am liebsten?

N-ZONE: Das ist natürlich ganz unterschiedlich, zumal wir auch über den Tellerrand der Nintendo-Games hinaus blicken. Thomas ist ganz verrückt nach Rennspielen, bleibt aber auch hochqualitativen Vertretern aller anderen Genres gegenüber offen. Sebastians Themenspektrum ist ähnlich breit. Marco ist ein absoluter Fernost-Fanatiker, der sich vor allem mit Mech-, Rollen- und insbesondere Prügelspielen meisterhaft auskennt. Ben ist da eher westlich ausgerichtet und mag dramatische Games wie *Eternal Darkness* oder *Deus Ex*.

In diesem Sinne alles Gute und macht noch lange weiter so! Schöne Grüße aus der Pfalz wünscht euch, **Tizian Leonard**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

CASUAL-GAMER IM VISIER!

Nintendo gab Termine für *Wii Fit U*, *Wii Sports Club, Wii Karaoke U* und *Wii Street U* mit Balance-Board-Unterstützung bekannt gegeben. Springen jetzt die Casual-Gamer auf den Wii-U-Zug auf?

Thomas: Nun, Sebastian, welcher Titel aus dem Nintendo-Direct-Video rund um *Wii Fit U* hat es dir am meisten angetan? Als gesundheitsorientierter Mensch müsstest du doch schon mit deinen kleinen Hufen scharren und das gute alte Balance Board längst wieder aus der Versenkung hervorgekramt haben.

Sebastian: Nun, Thomas, ich setze mich lieber auf mein Rad oder hänge mich an meine Klimmzugstange. Das Balance Board sitzt mir persönlich zu sehr zwischen den Stühlen. Entweder ich rackere richtig oder ich entspanne beim Zocken. Aber das ändert nix daran, dass *Wii Fit U* zusammen mit dem Waage-Controller eine gute Sache ist. Denn gerade wenn ein Zocker Fitness-Ambitionen hat, ist die Struktur des Programms richtig klasse: Ihr braucht euch nicht um Trainingspläne zu kümmern und jede eurer Leistungen wird protokolliert. So fällt es leicht, erste Erfolge zu sehen, und die witzigen Spiele motivieren sicher mehr als jeder Sportlehrer.

Thomas: Spielerisch gesund sein – was gibt's denn Schöneres? Ich muss gestehen: Mein *Wii Fit* ist mittlerweile bei Tag 1.999 und zählt die Tage nicht mehr weiter, wohl aber meinen Gewichtsverlauf. Soll heißen, es ist Zeit für etwas Neues und da werde ich mir *Wii Fit U* sicher zulegen. Besonders cool finde ich die Vermarktung: Man kann sich die Software zwei Monate lang umsonst runterladen und für 31 Tage testen, mit dem Kauf des Wii Fit Meter schaltet man dann die Vollversion frei. Apropos Wii Fit Meter – mit Schrittzählern hat Nintendo ja bereits einige Erfahrung und auch gute Kritiken gesammelt.

Sebastian: Ja, die Idee mit dem Probemonat ist super. Denn wer einen Monat ernsthaft mitmacht, wird Erfolge feststellen – und bleibt sicher gern dabei. Und der Schrittzähler Wii Fit Meter ist echt ein witziges Ding. Es misst nicht nur Schritte, sondern auch Temperatur und Höhenunterschiede. Ich komme zufällig gerade erst von einer Bergwanderung zurück und habe dabei über 1.000 Meter Aufstieg bewältigt. Da ist jeder Schritt doppelt anstrengend. Toll, dass das neue Gadget das auch erkennt. In der Tat stellt Nintendo richtig gute Schrittzähler her. Nicht nur im 3DS ist einer verbaut, auch mit dem Pokéwalker für DS – der verwandelt eure Schritte in Erfahrungspunkte für eure Mini-Monster – hat Nintendo bereits ein überraschend genaues Modell veröffentlicht. Bei Untersuchungen der Iowa State Universität stellte sich 2011 heraus, dass der Pokéwalker präziser als andere Konkurrenzprodukte funktioniert. Das lässt mich beim Wii Fit Meter auf einen hohen Nutzwert hoffen!

Thomas: Nintendo setzt eben einmal öfter bewährte Rezepte – genauso wie im Falle von *Wii Sports Club*. Der Downloadtitel erscheint Anfang November und enthält einige beliebte Sportarten aus *Wii Sports*, darunter etwa Bowling, Tennis und Boxen, die allesamt grafisch und technisch aufgebohrt wurden. Außerdem steht in diesem Jahr noch *Wii Party U* an, das wie auch *Wii Street U* eine Balance-Board-Unterstützung erhält und das ebenfalls nicht die typischen Gamer anspricht. Was denkst du? Geht Nintendos Rechnung auf? Verschaffen derartige Games der Wii U den erhofften Durchbruch?

Sebastian: Mir persönlich sind diese Spiele ein gutes Stück zu altbacken. *Wii Sports Club* sieht aus wie ein Wii-Spiel und trotz neuer Online-Funktionen tue ich mich schwer damit, wirklich Begeisterung dafür zu empfinden. Sicherlich kommt die Spielidee, wie schon damals mit *Wii Sports*, prima bei älteren Spielern und Gelegenheitszockern an. Trotzdem muss sich Nintendo Mühe geben, die Spiele auch an den Mann zu bringen. Denn noch hat die Wii U nicht gerade den Ruf als „Konsole für jedermann". Und ich glaube, wenn ein zufriedener Wii-Besitzer Spielszenen und Bilder von *Wii Sports Club* oder *Wii Party U* sieht, dann wird er nicht gerade einen Grund sehen, sich eine neue Konsole zu kaufen.

Thomas: Ich habe auch meine Zweifel, ob Nintendo erneut die Casual-Gamer an Bord bekommt, doch lassen wir uns überraschen – dafür war Nintendo ja schon immer gut.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

862324

AUSGABE 12/2013
ab 20.11.13 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS (Vorschau)

In der nächsten Ausgabe verraten wir euch alles zur Fortsetzung des legendären *A Link to the Past* für den 3DS. Mit etwas Glück klappt's sogar mit dem Test!

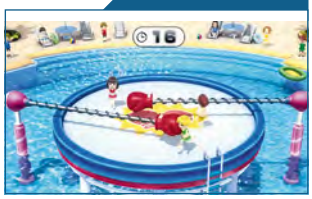
SONIC: LOST WORLD + DEUS EX: H. R. (Test)

Zwei sehr heiße Titel haben nur knapp den Sprung in diese N-ZONE verpasst – das neue *Sonic*-Game und der Action-Hit *Deux EX*. Nächste Ausgabe gibt's die Tests!

PROFESSOR LAYTON ... (Test)

***... und das Vermächtnis von Aslant*: Großes Serien-Finale oder lauer Abgang? Das erfahrt ihr nächsten Monat.**

Wii PARTY U (Test)



Was taugt Nintendos große Minispiel-sammlung auf der Wii U? Wir nehmen *Wii Party U* unter die Lupe.

play³ Ausgabe 11/13

Die aktuellen Ausgabe unseres Schwestermagazins play³ steht diesmal ganz im Zeichen des Mega-Hits *GTA 5*: Dazu liefert euch das Team einen XXL-Test sowie die besten Tipps & Tricks! Daneben hat sich die Redaktion natürlich wie jeden Monat weitere interessante PS3- und PS4-Titel vorgeknöpft. Außerdem mit dem beliebten PS4-Special und wie immer mit DVD!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Olaf Bleich, Max Drews, Stefanie Groß, Lukas Schmid, Sebastian Zelada
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	David Mola
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2013

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

4NETPLAYERS.DE

BATTLEFIELD 4 RANKED-SERVER

JETZT VORBESTELLEN!

- 10% Dauerrabatt bei Vorbestellung
- Teamspeak-3-Server kostenlos dabei
- Procon-Layer-Server kostenlos dabei

Sichere dir jetzt deinen eigenen Battlefield 4-Gameserver und lege gleich zum Start los!

QR-Code scannen und hinsurfen!

WWW.4NETPLAYERS.DE

computec MEDIA

computec MEDIA

DE

DAS KULT-MAGAZIN FÜR GAMER

- KOMPLETT INTERAKTIV
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- NUR FÜR APPLE iPAD

EDGE DE Future

EDGE is the trademark of Future Publishing Limited, a Future plc group company, UK 2013. Used under licence. All rights reserved.

EDGE DE #259 – NOVEMBER 2013

- TOM CLANCYS THE DIVISION
- KILLER-APP FÜR XBOX ONE

JETZT IM APP STORE MIT GRATIS-LESEPROBE!